HJEMMECOMPUTER

Nr. 1/2 Januar/Februar 1988
5. Årgang
Kun Dkr. 28,50 Nok. 28,50





ALT OM COMMODORE

Nu kan din AMIGA køre C-64 programmer!

Virus angreb på din Amiga?

Ny Commodore 64

AMIGA 3000 på vej?

Masser af programmer til Commodore 64 og 128

EBONSTAR

EbonStar is swift action competition wrapped in an electrifying arcade style format. Exceptionally unique and challenging, EbonStar will thrill you with it's dramatic sound, realistic graphics, and options to four players and man vs man or machine. Seize the challenge of EbonStar, pick up your copy today!

The warp's fathomless depths

The warp begins to explode as opponent is shot down

ROMANTIC ENCOUNTERS

A true to life adult encounter for men or women! Permit your wildest imagination's to interact with the enticing scenarios of the DOME. At the DOME, you can set yourself up for what ever you are after... We promise you'll get what's coming to you!

One of the Dome's alluring stories

The lounge, a place of enticing rendezvous

DISCOVERY EXPANSION DISK

Learning is an exciting adventure with DISCOVERY! Now you can expand your adventure with Discovery Expansion Disks: Math 1

- MATH CONCEPTS • SPELLING 1
- SPELLING 2 • TRIVIA 1 • TRIVIA 2
- SCIENCE • GEOGRAPHY
- LANGUAGE • SOCIAL STUDIES
- HISTORY

Control room of space ship Discovery

Working a solution to a math problem.

OTHER PRODUCTS FROM MICROILLUSIONS

- **PLANETARIUM™** For the Serious Student of Astronomy
- **LAND OF LEGENDS™** The ultimate dungeon adventure!
- **ONE TO ONE SERIES™** Fire Power™ Galactic Invasion and Turbo™
- **BLACKJACK ACADEMY** Everything you ever wanted to know about BlackJack
- **THE FAERY TALE ADVENTURE™** Amiga's number one adventure game!

All Microillusions Entertainment and Education products are developed especially for and available on Amiga, C64/128, MAC, Apple IIGS, and PC/MS DOS Formats.



17408 Chatsworth St., Granada Hills, Ca. 91344
Inside CA 818/360-3715 • Outside CA 800/522-2041 • FAX 818/360-1464

110AM

FOREIGN DISTRIBUTORS

HABA SYSTEMS
Pier Road
North Feltham Trading Estates
Feltham, Middlesex TW14 OTT
England
011-44-1-751-6451

NANO-DATA
Ulefossveien 40
P.O. Box 830 Hjellen
N-3701, Skein
Norway
(035) 27-632/23-170

WORLD WIDE SOFTWARE
Englandsvej 358
2770 Kastrup
01 50 17 00

IMAGINEERING
77 Dunning Avenue
Private Bag 20
P.O. Rosebery
Sydney, NSW 2018
Australia
(02) 697-8666

BEAMSCOPE CANADA, INC.
110 Commander Blvd.
Scarborough, Ontario
Canada, M1S 3H7
(416) 291-0000

IC RUN

INDHOLDSFORTEGNELSE

AMIGA-nyheder 5
Nyt 64'er diskdrev: OCEANIC . 6
COM-fect 128 programmer...... 8
C-16 / PLUS 4 programmer...... 9
Test af DOLPHIN DOS II 10
Første test af C-64 emulator
til AMIGA 11
NEWSDESK.......................... 12
SOFT SPOT:
Clever & Smart...................... 14

Brændt Gummi:
Test af 4 racerspil
Grid Start.............................. 16
Buggy Boy............................ 17
Rally Master 18
Test Drive.............................. 19

Snydehjørnet med klamme tips
til evigt liv 21

Adventure siderne:
Tæt på INFOCOM.................. 24
Bigby's Brevkasse.................. 26
Kaptajn Peek & Poke:
Superprogrammer til C-64....... 30
Highscorelisten med
Danmarksrekorderne i spil 36
Airborne Ranger..................... 37
Knight Orc............................. 38
Western Games 39
Shoot'em Up Construction Set. 40
Block Buster 42
Thundercats........................... 42
Druid II 43
Organize til AMIGA................. 44
Deja Vu 45

Ronnies Rapkasse................... 46
M.A.C.H. test.......................... 48
Albert Technoducks Brevkasse 50

Chefredaktør & ansvarlig udgiver:
Hans Christian Thaysen

Softwareredaktør:
Martin Plantener Jensen

Redaktionelle medarbejdere:
Otto Plantener Jensen
Jan Trzakowski
Flemming Lerbæk
Casper Gjerris
Martin Lundsgaard Jensen
Bo Reestrup Petersen
Rikard Nielsen
Lars Jørgensen
Sune Hodal
Lenart Bunch
Curt Kjærsgaard
Thomas Wilhelmsen
Thomas Fill

Adventure redaktør:
Søren Bang Hansen

Fotograf:
Martin & Otto P. Jensen

Tegninger & lay out:
Thaysens Tegnestue

Repro & Tryk:
G. R. T. Aps

Distribution:
DCA, Avispostkontoret
Narvesen

Redaktion & udgiver:
IC RUN Thaysen
Vejlebrovej 116
2635 Ishøj
02 54 25 24

DEN HER

ELLER DEN HER





PLUS DEN HER



KAN GØRE DIG RIG.

Hvis du udvikler et stykke software af høj standard kan du ikke alene vinde 25.000 kr. kontant, men også tjene penge, når dit program bliver markedsført i hele verden.
Få konkurrencereglerne hos den nærmeste autoriserede Commodore forhandler (oplyses på 06 28 55 88).

AMIGA 500/1000 KONKURRENCE

1. Præmie:
   10.000 kr. + international distribution.
2. Præmie:
   5.000 kr. + international distribution.
3. International distribution.

AMIGA 2000 KONKURRENCE

1. Præmie:
   25.000 kr. + international distribution.
2. Præmie:
   5.000 kr. + international distribution.
3. International distribution.

DELTAG I COMMODORES STORE AMIGA SOFTWARE-KONKURRENCE.



Årets rygte: Tre nye Amigaer

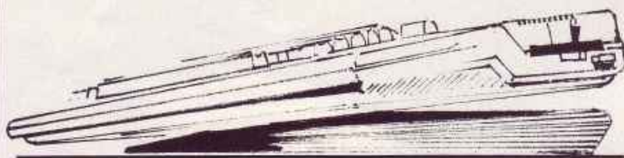
Et gammelt ord siger, at der sjældent går røg af en brand uden der er ild. Og hos Commodore er der røg i køkkenet: Der brygges på tre nye maskiner i Amiga-serien.

Spørger man folkene hos Commodore Danmark A/S om nyheden om de nye maskiner er nået til Århus, er svaret næsten enslydende: (lang pause) Det kender vi ikke noget til. Mere kan jeg ikke sige nu. Men, jeg har da også læst - med stor interesse - om de nye Amigaer.

Rygterne om de tre modeller har fået næring her op til den store Hannover messe i marts. Det er i dag Commodore i Vesttyskland, som har et meget stort ord med, når der skal præsenteres og udvikles nye maskiner. Det meste af udviklingsarbejdet foregår i Braunschweig. Hannover messen ville derfor være et passende forum at præsentere de nye maskiner i.

Commodore vil da heller ikke afvise, at der kommer nogle nyheder med i Hannover.

NY 64 D



Fra Commodore, Tyskland forlyder det at en ny 64'er er på vej. Den skulle komme til at hedde »64 D«, og som de fleste vel har gættet drejer det sig om en 64'er med indbygget diskettestation, på samme måde som med 128 D.

I modsætning til Commodore 128 D skulle diskettestationen være en 3 1/2 tommers indbygget i siden, som på AMIGA 500.

De stakkels softwarehandlere skal så i fremtiden lagerføre to disketteversioner med 5 1/4 tomme og 3 1/2 tomme, samt naturligvis en båndversion af hvert spil.

Nyheden er bekræftet af pressetalsmanden hos Commodore, Tyskland, som tilføjer at man venter at præsentere 64 D'eren på Hannovermessen CeBIT '88.

Ideen om at koble diskettestationen på 64'eren er så god, at man undrer sig over at Commodore ikke har gjort det for længe siden. Istedet ville man erstatte 64'eren med C-16 og PLUS 4 (er der nogen, der husker disse maskiner?).

Rygterne

Det bål, der har skabt røgen vil tilsyneladende ikke lade sig slukke. Og de hårdnakkede rygter går på tre nye maskiner, eller snarere en ny og to opgraderinger af den kendte 500 model samt en forbedret B2000.

Når jeg skriver B2000 er det fordi den første A2000 faktisk ikke sælges mere. Der er nu i stedet en model på markedet med en ny bundramme - B2000 - der bl.a. indeholder den fra 500 modellen kendte FatAgnus chip, der bl.a. har til opgave at klare kommunikationen med omverdenen.

Jeg har selv haft fornøjelsen af at bruge et par af de nye maskiner og helt bortset fra, at bundpladen rummer færre enheder virker f.eks. tastaturet også smidigere end på de første modeller. Strømforsyningen er også blevet forbedret og støjer mindre i blæserenheden.

Nå, men tilbage til rygterne om de nye modeller.

Den nye B2000 vil få et nyt navn, som knytter sig umiddelbart til de forbedringer, som er tænkt gennemført. Den kommer til at hedde Amiga B2010. Den vil fortsat være drevet af en 68000 CPU, der dog nu skal drives frem med 14 MHz mod de nugældende 7,14 MHz takstfrekvens.

Det skulle i sig selv give en betydelig hurtigere ekspedition, men også i det billedet brugeren har af regneprocesserne, altså på display-siden sker der noget. I dag er der en såkaldt fast-RAM, som bruges af skærmoperationerne, på 512 Kbyte RAM. Den nye model vil have helt op til 4 Mbyte video-RAM. Og det giver mulighed for en større opløsning. Der regnes med, at Amiga B2010 vil arbejde med 264 farver (og en sort neutral) på skærmen samtidig. Vel at mærke uden brug af HAM (Hold And Modify).

Farverne vil ikke som i dag skulle tages ud af en palette på 4096 farver men af mere end 6 millioner mulige farver.

For at den meget større informationsmængde skal kunne behandles hurtigt nok ventes det, at Denise chippen modificeres og DMA forbedres. Samtidig forventes det, at der kommer en ny Kickstart indbyttet med versionsnummeret 1.3.

Den anden model af Amigaerne, som modificeres er A500. Den vil formentlig få 1 Mbyte RAM fra start, samt den nye Kickstart.

Størst forventninger sætter rygterne til en helt ny Amiga. Der har været spået om en A3000 med en 68020 CPU. Men de nyeste hårdnakkede rygter går på en CPU af typen Motorola 68030, som er drevet frem med 28 MHz takt.

Skulle denne model blive en realitet vil det give en computerkraft, som man i dag skal give flere hundrede tusinde kroner for at finde magen til. Men jeg forventer ikke at se den ny A3000 i Hanover.

Jeg tror mere på, at man vil starte en produktion af kort til B2000 modellen, og som så vil gøre brug af 68030 CPUen. Der er nemlig på verdensmarkedet store besværligheder med at få alle de CPUer af den nye type, som der er brug for. Flere andre computerfirmaer bl.a. Atari spåes også at være interesseret i de nye superhurtige CPUer. Og med en kortproduktion vil man være mindre afhængig af leverancerne på CPUsiden end med en egentlig produktion af en helt ny computertype.

Et er sikkert: Der vil være nyheder på Commodores stand i Hannover 15.-23.

Oceangående Klon

I tidens løb har en ma
sælge alternativer til 1
dem har kunnet frem
kompatibilitet, men nu e
met et suverænt altern



Fakta

OCEANICEN er både smart og handy, og den står godt til resten af 64'erens udstyr, både farve-, design- og kvalitetsmæssigt. Selom man, når man ser navnet OCEANIC, får et indtryk af, at den fylder som et oceangående tankskib, så er det ingenlunde tilfældet. Fysisk optager den ikke mere plads i landskabet, end godt og vel en halv 1541'er, eller for at bruge lidt matematik, 26,8 × 15 × 4,75 cm.

I selve kabinetet, der er af metal, sidder kun drevet og den nødvendige elektronik. I modsætning til på 1541'eren, så sidder strømforsyningen på OCEANICEN ikke i kabinettet. Den er ekstern og det gør, at diskdrevet ikke lige pludselig kolapser, fordi den er blevet overophedet. Fordi den er ekstern, er det nødvendigt med nogle flere kabler, men med det kabelkaos man har i forvejen, så gør det vel ikke den store forskel.

Lydløs, det kan man ikke just sige om 1541'eren - den larmer som en blender i løbetid. Med OCEANICEN behøver du ikke at frygte, at dine naboer kommer løbende med kagerullen, hvergang du loader et spil. Den larmer faktisk utroligt lidt, og det er en klar lettelse, når man førhen har siddet og lyttet til 1541'eren høvle spåner!

OC-118N

Kaster man et blik på indpakningen, ser man straks en oversigt over hvad OC-118N - også kaldet OCEANIC - kan præstere. Den er fuldt kompatibel med de af Commodores hjemmecomputere, der normalt kører med 1541 eller 1541C. Det oplyses også, at OCEANICEN er 30% hurtigere end de førnævnte diskstationer, meeen er det nu også rigtigt? Det er ihvertfald rigtigt, at den er den slankeste og mest kompakte diskettestation til 64'eren.

OCEANIC er, ligesom så meget andet computerudstyr, produceret i Taiwan. Derovre tager man ikke så tungt på alt det der med copyright osv. Ihvertfald er OCEANICEN mere eller mindre identisk med EXCELERATOEN, men det svækker ikke på kvaliteten. Den virker med alt købesoftware, og bryder ikke sammen når den kommer i forbindelse med avancerede fastloadrutiner eller smadrede spor. Alle læse- og skrivekommandoer er de samme som dem du normalt bruger på 1541'eren, så reelt mærker man ikke, at OCEANICEN er en decideret klon.

Kompatibilitet

Forenelig, overensstemmende. Både ja og nej. Udseendet fejler ikke noget, det er faktisk hi-tech, men OCEANICENS Slimline Construction står i skarp kontrast til den klodsede 1541. Hardwaremæssigt, er OCEANIC og 1541 selvfølgelig heller ikke ens. Det hænger sammen med, at der er copyright på indmaden i 1541'eren. Derfor har OCEANICS konstruktører været nødt til, at kombinere en ny samling indmad. Det er egentlig også de eneste uforenelige ting mellem OCEANICEN og 1541'eren.

På softwaresiden, derimod, er de to diskdrev fuldt ud kompatible. Det er ihvertfald min erfaring. Først smækkede jeg M.A.C.H. i drevet, og hev det ind i computeren. Til trods for, at dette spil er uendeligt godt beskyttet, med bl.a. et ulæseligt spor, så virkede det uden nogen form for komplikationer. Det er egentligt forbavsende, når man tager i betragtning, at der i M.A.C.H. også er indbygget en usædvanlig hurtig fastload.

Ydermere, så prøvede jeg også Defender of the Crown, som jo benytter sig af et yderst kompliceret diskloadsystem. Det viste sig, at spillet faktisk virkede bedre på OCEANICEN, end det gør på min 1541'er. Det hænger sandsynligvis sammen med, at min 1541'er er kommet i overgangsalderen, og ofte brokker sig over, at skulle læse eller skrive i spor 1. Derved skal ikke forstås, at defender of the Crown ikke virker på min 1541'er. Det gør det faktisk, men først efter et par forsøg eller tre.

Nu står der på indpakningen til OCEANICEN, at den skulle være 30% hurtigere end 1541'eren. Denne påstand kan jeg kun opfatte som et kluntet forsøg på, at øge salget af drevet. Ret dumt af marketingsfolkene, for det er jo at sælge udfra falske forudsætninger. det eneste punkt, hvor OCEANICEN er betydeligt hurtigere, er når man skal formattere en diskette. Så er den bare ikke 30% hurtigere, men 38% hurtigere. Forskellen på hastigheden, når man loader og saver, drejer sig maksimalt

...sse firmaer forsøgt at ... til 1541'eren. Ingen af ... frem... vise den ultimative ... nu er der endelig kom... ...ternativ - OCEANIC.



om eet eller to sekunders besparelse.

I øvrigt bør jeg også nævne, at jeg har afprøvet nogle diskturboer på OCEANICEN. Bl.a. prøvede jeg Epyx's Fast Load, og den virkede perfekt på alle leder og kanter. Også den diskturbo, som vi ganske snart udlister, har jeg prøvet, og som forventet så virkede også den perfekt. Der går også nogle rygter om, at også Speed-Dos og Dolphin-Dos skulle kunne indbygges, men det må blive op til brugeren selv om han vil benytte sig af disse, da jeg ingen mulighed havde for at afprøve dem.

Device Nummer

Hvis man på 1541'eren skal ændre device nummeret på stationen, så skal man enten køre et lille program, eller bakse og bakse med en loddekolbe på et uoverskueligt lille område. På OCEANICEN, kan man godt bruge softwaremetoden med at køre et lille program, men der er, ganske fikst, indbygget 2 dispswitches i bunden af diskdrevet, så man undgår de uundgåelige loddeklatter. Diskdrevet kan let og hurtigt indstilles til at køre på device 8, 9 10 eller 11. Dispswitchene giver også den fordel, at man ikke skal udfolde stor fysisk aktivitet, hvergang device nummeret af den ene eller den anden grund skal ændres.

Konklusion

OCEANICEN er ca. 200 dask billigere end 1541'eren, og den yder også, i modsætning til andre kloner, den ultimative kompatibilitet. Dvs., at OCEANICEN koster omkring 1600 kr., og at den virker fuldt ud perfekt sammen med både købesoftware og hjemmelavet programmel. Desuden har OCEANICEN også den fordel, at den ikke fylder specielt meget. Hvis man f.eks. har to 1541'ere, så ville de fylde det samme som fire OCEANICER. Så hvis man lider af akut pladsmangel, bør man i stedet have to OCEANICER, for de ville, hvis de stod oven på hinanden, ikke fylde mere end en enkelt 1541'er.

At OCEANIC også virker med diverse fastloads og utility-rutiner, gør den heller ikke ringere. Tværtimod, for den virker faktisk præcis ligesom en 1541. Så der er ingen grund til, at skifte sine utilities ud, bare fordi man får et nyt drev.

Jeg vil nok anbefale, at man, hvis man planlægger at købe OCEANIC, køber den som alternativ til 1541'eren. Derved mener jeg, at man stadig bør have en funktionsdygtig 1541'er i huset, for hvis tilfældet skulle være ude, og OCEANICEN pludselig ikke vil loade et program, så er det meget rart at vide, at man stadig godt kan med 1541'eren.

Fnuggi



PROG: SUPER VARIABEL

```
10 A$(1)="┌──────────────────┐
20 A$(2)="│   IC-RUN PRESENT │
30 A$(3)="│   SUPER VARIABEL │
40 A$(4)="│   BY             │
50 A$(5)="│   JAN TRZASKOWSKI│
60 A$(6)="└──────────────────┘
70 FORP=1TO100:IFA$(P)=""THENFORY=1TOP:S$=S$+"(UP)":NEXTY:GOTO100
80 X$="(DOWN)":FORT=1TOLEN(A$(P)):X$=X$+"(LEFT)":NEXTT
90 S$=S$+A$(P)+X$:PRINT"(CLR)":S$:NEXTP
100 X=INT(RND(1)*(40-LEN(A$(1)))):Y=INT(RND(1)*(26-P))
110 CHAR1.X.Y.S$:GOTO100
```

SUPER VARIABLER

Med dette program har du mulighed for at lave en ny slags variabler. Prøv efter RUN at skrive: "?S$".

PROG: DODDLE HENT

```
10 INPUT "SKRIV NAVNET PA DODDLE FILEN":A$
20 B$="DD":B$=B$+A$
30 PRINT"(CLR)(DOWN)(DOWN)(DOWN)BLOAD "CHR$(34)B$CHR$(34)",B0,P7168(HOME)"
```

DODDLE HENT

Nu kan du bruge dine DODDLE tegninger på din C-128, det eneste du skal gøre er at RUN'NE programmet, skrive navnet på filen og bagefter trykke på return. Nu kan du se dit billede ved at skrive: »GRAPHIC 1«.

COM-FECT 128

NYE FARVER

Her er programmet til de mennesker der ejer en farve monitor. her får du nemlig 4 nye farver!!!, nemlig grå, blå, rød og grøn. Men det specielle ved disse farver er at man kan se alle 16 karakter farver på een gang.

```
10 FORT=0TO82:READA$:POKE4864+T,DEC(A$):NEXT
20 DATAA9,00,8D,FF,03,78,A9,7F
30 DATA8D,0D,DC,A9,01,8D,1A,D0
40 DATAA2,1C,A0,13,8E,14,03,8C
50 DATA15,03,58,60,A9,01,8D,19
60 DATAD0,AD,12,D0,C9,30,D0,F9
70 DATAAD,FF,03,18,6D,FE,03,AA
80 DATABD,4B,13,8D,20,D0,8D,21
90 DATAD0,EE,FF,03,AD,FF,03,C9
100 DATA02,D0,05,A9,00,8D,FF,03
110 DATA4C,65,FA,00,0B,06,0E,02
120 DATA0A,05,0D
130 REM************  DEMO  *************
140 SYS4864
150 PRINT"(CLR)"::FORT=0TO31:PRINT"*IC-RUN*"::NEXT
160 FORT=0TO255:POKE55296+T,T:NEXT
170 FORT=0TO6STEP2:POKE1022,T:FORP=0TO500:NEXTP,T:GOTO170
```

40/80 FAST

Dette program er en stor hjælp til dem som arbejder aktivt med sin C-128, du kan nemlig skifte mellem fast/slow ved blot at trykke 40/80 tasten op eller ned.

```
PROG: 40/80 FAST

10 FORT=0TO35:READA$:POKE4864+T,DEC(A$):NEXT
20 SYS4864
30 DATA78,A9,0D,8D,14,03,A9,13
40 DATA8D,15,03,58,60,AD,05,D5
50 DATAC9,37,F0,08,A9,FC,8D,30
60 DATAD0,4C,65,FA,A9,FD,8D,30
70 DATAD0,4C,65,FA
```

AMIGA goes C-64!

I december sidste år lanceredes så en emulator der kunne emulere den populære Commodore 64. Den emulator vi har fået fat på var faktisk lige kommet til landet i det ene eksemplar, og vi fik som de første et kik på herligheden. Firmaet der skulle have produktet efter os var såmænd Commodore selv - Så nyt var produktet!

Det første man vil bemærke er at tastaturet på Amiga & C64 ikke er det samme.

Det har selvfølgelig været nødvendigt at flytte rundt på tasterne. Dette bevirker at hvis man eks. skal lave en Clear Home må man trykke Shift F10, og run-stop er nu på ESC tasten. En af de gode ting ved Amgia 64 er så at man endelig har fået mulighed for at bruge »rigtige« piletaster. Det er der ingen anden 64'er der kan prale med. Emulatoren fylder ikke meget. Som du vil se derjer det sig ikke om andet end et serieltkabel fra Amigaen, samt et stykke software. Det serielle kabel er til 1541/1570/1571'-eren. I disse versioner er det endnu ikke muligt at køre med båndoptager. En brugervejledning på 16 sider sætter dig lidt ind i hvad det egentlig er at emuleringen giver mulighed for og så er det bare igang med Amiga 64.

Softwarebaseret

Du loader nu din Kickstart ind (Ja - Selvfølgelig ikke på en 500), og sætter derefter C64 emulator disketten i Amigaens drev. Efter en grum tid (ca. 30 sekunder) kommer vi så til »The right stuff« - »Commodore 64 Basic V2.0« står der, og det første man prøver er selvfølgelig den kommando som alle kan huske, POKE 53280,1, og sørme om den ikke skiftede til Hvid, så lidt kompatibel må den være.

Basic skulle den efter adskillige forsøg være god til. Faktisk lykkedes det ikke at få den til at sige »Nej - Tak« til nogen af de kommandoer jeg fik fyret af til den. Selv listningerne fra Kaptajn Peek & Poke kunne den klare.

Hastigheden beskriver vi senere.

Vi tilslutter 1541

Med emulatoren følger et serielt kabel til en diskettestation der er kompatibel med Commodores egne. Men de anbefaler MEGET i manualen at der bruges en original 1541 diskettestation, da 1570 & 1571 ikke har givet de bedste resultater i deres kørsler (vender vi tilbage senere). Kablet tilslutter vi så til 1541 & Amiga, og så kommer det spændende så. Kan den samarbejde med 1541??

Det kunne den selvfølgelig godt, og det er faktisk ikke kun 1541 & Kompatible den kører med. Faktisk er det også muligt at kopiere programmerne over på Amigaens 3,5" disketter, og køre programmerne fra Amigaens diskettestation. Denne har devicenummer 11, men hvis det ikke behager dig med dette nummer kan det meget nemt ændres.

Vi leger med 1541'eren

Vi kører i vores test en del programmer på Emulatoren. De første tre programmer går i kage, og straks flyver der diverse kommentarer gennem luften om den er hjemmelavet og i Basic. Men efterfølgende programmer skal vise at den kan køre. En del spil blev testet, og Basicprogrammer ligeså.

Når vi skriver dette, må vi regne med at det ikke er denne version der kommer i butikkerne. Emulatoren kørte med mange programmer, men ikke alle. Det kneb bl.a. med programmer der benytter sig af Diskturbo. Den var heller ikke for meget lange maskinkodeprogrammer, men kunne godt klare dem. Basic er den god til, ingen større fejl på den side.

Det er umuligt at give en opdeling i procent af hvilke programmer den kan ta', men generelt kan det siges at der opstår problemer når der er diskturbo indbygget i programmer, ellers kan den godt køre med andre programmer.

Hastighederne

Hastigheden for en sådan emulator er altid et kritisk punkt, og her kan det siges at den kommer en del ned under den 1 Mhz som Commodore 64 kører med. Det afhænger selvfølgelig fra program til program. I manualen beskrives det som »Enkelte programmer«, men mange programmer lider af nedsat fart som enkelte gange kan høres i lyden på programmet. Det er specielt i action spil hvor det kan ses (små hak i grafikken), men i den mere seriøse del er den ikke til at få øje på. Men til folk med tekstbehandlingsprogrammer er det alle tiders med en større disk kapacitet ved brug af Amigaens 3,5" drev, på ikke mindre end 3500 blokke!

Det er svært at få en computer til at emulere en anden, da det tager tid. Den skal først ned for at søge om en kommando findes i C64 Basic/Maskinkode derefter finde ud af hvad den gør, så bliver den udført, og så går den ned for at se hvordan det vil se ud på en Commodore 64 skærm, for til sidst at finde ud af hvordan det skal laves på Amiga skærm.

Alt dette får den til at gå ned i fart, og ved en del programmer kan det virke irriterende hvis man kender det fra »the real« 64'er.

Mulighederne

Der er mange muligheder med emulatoren. Ikke alene kan den køre med diskettestationerne, men hvis du også har din printer kan den selvfølgelig også tilsluttes. Dette kan gøres uanset om den kører parallelt eller serielt. Hvad der overraskede mig var, at man også kunne bruge Commodores 1764 RAM expander, så der kom 256 Kram på 64'eren. Dette kræver dog at man har 1 MegaByte udvidelse på Amigaen. Hvis du har købt en Harddisk kan du også køre med din i 64 mode (lyder som om at man tester C128), og så har man en 64'er med Harddisk til (ikke så dum igen?), og hvem drømmer ikke om det?

Konklusion

Denne version skulle ikke blive lanceret i butikkerne siges det, men at en er på vej. Denne version er en forsmag på hvad der kommer. Jeg vil sige held og lykke til den næste version, og håbe at problemet omkring diskturbo og større kompatibilitet kan løses.

Ellers fungerer den bare som den skal, og som det kan lade sig gøre. I forhold til prisen er det en god måde at få en 64'er på. Men som 64'eren falder og falder i pris skal den leve op til at den skal kunne være programkompatibel nok, og det kan lade sig gøre bedre end denne, men vi må kun håbe det bedste når den rigtige version lanceres. Den kan sagtens laves som en ægte 64'er, men så bliver det efter SideCar princippet, og så er vi oppe i en helt anden pris.

Prisen for denne emulator er så lav som 598,- kroner, og hvis du selv kan bygge det medfølgende kabel kan den købes for 498,- kroner. Hvis du ikke er så meget for selve emultoren, er det det eneste kabel på markedet der muliggør overførsel af programmer mellem en Amiga og en Commodore 64/128.

Impotøren er:
Magna Gros A/S,
Ryesgade 3,
2200 København NV,
01 39 30 39.

Emulatoren forhandles af COM-Køb centrene, ellers oplyser Magna Gros nærmeste forhandler.

Thomas Wilhelmsen

TEST Dolphin-Dos 128



Da jeg kom ind til BETAFON for at hente THE DOLPHIN DOS, fik jeg stukket en Commodore 128D samt en manual og en system diskette. Da jeg så kom hjem skyndte jeg mig at sætte computeren til, for derefter at fiske manualen op af posen. På de første sider får jeg at vide hvem der har lavet THE DOLPHIN DOS, og noget om ophavsret omkring THE DOLPHIN DOS; her er tale om en meget grundig vejledning, der følger indbygningen trin for trin, så det skulle ikke volde problemer hvis man selv vil bygge THE DOLPHIN DOS ind i sin computer.

Så var det tid til at dyret skulle vise hvad det kunne, jeg trykkede først på F7, for straks efter af få trykket hele direktoryen ud i sådan en fart at jeg dårligt nok kunne nå at læse hvad der stod. Da jeg et par minutter efter fartchoket fik taget mig sammen til at trykke på F5, ud for det program jeg skulle have ind, og hurtigere end jeg kunne skrive: »LOAD »NAVN«,8«, var programmet inde, og cursoren stod atter og blinkede. Et tryk på F3, og skræmen blev slettet og run blev skrevet øverst på skærmen. Nu kørte mit program som normalt.

Fig. 1

Holdes CONTROL tasten nede, stopper skærmen rulningen.

CONTROL + HOME
flytter cusoren til starten af sidste linie.

CONTROL + G
flytter cusoren 20 pladser mod højre.

CONTROL + L
sletter al tekst til venstre for cusoren.

CONTROL + K
sletter al tekst til højre for cusoren.

CONTROL + A
slår repeat fra eller til.

CONTROL + V
initaliserer VIC chipen, ligesom run/stop + restore.

CONTROL +
læser disketestationens status.

CONTROL + D
viser direcktoryen.

CONTROL + *
laver en skærmdump af tekst skærmen.

CONTROL + RETURN
stopper CPU'en indtil de slippes.

Hastigheden er ikke det hele. Man har også meget lettere tilgang til diskettestationen, idet du i stedet for at skrive: «OPEN 1,8,15,« bare skal bruge alfa krøllen (snabel-A) og derefter kommandoen. F.eks. »@« læser statusmeddelelser fra diskettestationen,"@s:filnavn« svarer til at man skrev »open1,8,15,-@s:filnavn»», efter return vil filen blive slettet hurtigere end du kan nå at fortryde det gjorte. Men nu til det der nok vakte mest opmærksemhed da THE DOLPHIN DOS kom frem, nemlig muligheden for at vælge mellem 35 og 40 spor pr. diskette. Det er ganske enkelt at vælge mellem 35 og 40 spor, det eneste man skal gøre er at tilføje et plus(+) når man formaterer (@n:navn,id +), ganske enkelt og så har man ca. 21 KB mere på disketten, ialt 749 blokke. Her kan nævnes ting som. at man pludselig er i besiddelse ar ikke mindre end 12 funktionstaster (F1-Fc), disse funtionstaster har en standard programmering, men kan også ændres efter ønske. THE DOLPHIN DOS har også indbygget nogle faciliteter, der letter arbejdet med skærmen (se fig. 1). Nu mangler 64'erns BASIC efter min og mange andres mening nogle kommandoer, det har THE DOLPHIN SOFTWARE gjort noget ved, idet at man med THE DOLPHIN DOS har fået både old og muligheden for at regne mellem hex og decimal (men kun i 64 mode!!!!). Her skal også nævnes at det er muligt at SYS'e i hex, man skal bare skrive »SYS $????«.

THE DOLPHIN DOS har også indbygget sin egen monitor, MICROMON, det kan også siges at navnet passer godt til den, idet det er den mindst udbygget monitor jeg nogen sinde har set, det største minus er at man her har fjernet disasambleren, og det er nok den største grund til at den er ubrugelig for en maskinkode entusiast. Det eneste den monitor kan bruges til er at kikke og skrive i hukommelsen, det er da også en meget rar ting, men det er trods alt ikke det man bruger mest. Men en ting i den kan da bruges alligevel, det er nemlig save kommandoen, hvor man kan save et stykke af hukommelsen. Det er også en fordel at hvis man skal bruge monitoren skal man bare trykke på control og restore.

Konklusion

Nu er THE DOLPHIN DOS 128 jo beregnet til at køre på en 128'er, og derfor kan jeg ikke forstå hvorfor man ikke har givet 128 mode'n ekstra kommandoer (bl.a. old), det eneste der er ændret er at man har den samme hurtige dataoverførsel som i 64 mode.

Når man køber THE DOLPHIN DOS får man også en system diskette med, her er blandt andet back up's af alle E-prom'erne samt to kopi programmer. Kopiprogrammerne har jeg af gode grunde ikke kunne teste, idet at BETAFON ikke havde fået 128 versionen af dem, men de skulle være kommet nu. Men ellers kan det siges at kopiprogrammet skulle kunne lave back up's på cirka 15 sekunder (?).

Med hensyn til datasikkerhed, har jeg ikke været ude for nogle problemer hverken i 64 eller 128 mode. Ellers kan jeg kun sige at THE DOLPHIN DOS bare fungerer, men at der stadig er nogle ting som mangler i THE DOLPHIN DOS; men hvis du vil have fart over feltet kan THE DOLPHIN DOS godt anbefales.

Yderligere oplysninger hos:
BETAFON
Istedgade 79
1650 København V
Tlf. 01 31 02 73

Jan Trzaskowski

Virus

Den skrækkelige Amiga-virus breder sig som en løbeild, og det er måske kun et spørgsmål om tid, før den når din egen Amiga!

Er din Amiga ved at virke lidt senil og ude af form?

Måske er det VIRUS'et, der gnaver i AMIGA'ens ædlere dele.

Men hvem er ophavsmanden bag al den djævelskab. De første gætterier gik ud på, at en vesttysker, der gemmer sig under navnet SCA, der skulle stå for Scandinavian Cracking Assosiation. Hans rigtige navn skulle være James C. Rogers.

Det lyder dog noget mystisk, at en vesttysker skulle hedde James D. Rogers, og hvorfor i alverden kalder han sig for SCANDINAVIAN Cracking Assosiation.

Vi på redaktionen gravede dybere i rygterne, og fra en hemmelig kilde fik vi oplyst, at den rigtige VIRUS-mager skulle være SWISS Cracking Assosiation, der har en postbox i Schweiz.

Den fulde adresse er: SWISS CRACKING ASSOSIATION, Postbox 470,CH-8037 Zürich i Schweiz.

Hvordan kan man så se om en diskette har virus?. En gang imellem kommer der en tekst på skærmen der siger »Something Wonderfull Has Happened«, og det er Virus. Denne tekst skulle helst ikke brede sig på alle disketter.

- Virus breder sig meget nemt fra diskette til diskette. Så snart du sætter en diskette med virus i diskettestationen, læses Virus ind i Computeren og vil blive liggende der til du slukker for computeren. Hvis du så Booter en anden diskette op (Amiga + Amiga + Ctrl), ligger computeren denne virus ned på den nye diskette hvis den ikke er der i forvejen. Dermed har endnu en diskette fået Virus. Virusen viser sig på skærmen ved hjælp af en Random funktion der ligger i Bootblokken på disketten. Derfor er det ikke altid at du kan se om en diskette har Virus!

Den smarte tænker så; Jamen så skrivebeskytter jeg da bare disketten, og det er også meget smart, men det hjælper ikke. SCA har gjort et fantastisk stykke arbejde, på en sådan måde at virus kan lægges på disketten selvom den er skrivebeskyttet.

Hvor farligt er det?

Denne omtalte Virus er den pæne af dem. Den smitter, men der findes nogen der er mere skadelige. Den omtalte Virus ligger sig i Bootblokken, og det betyder at hvis et program benytter sig af en booter i bootblokken, bliver denne slettet, og programmet kan i værste tilfælde gøres ubrugeligt!

Der findes også mere lede versioner der eks. formaterer disketten. Dette behøver ikke at ske ved brug første gang, det kommer an på hvornår Randomfunktionen træder i kraft. Det er ikke kun disketter, men der findes også en der går ud og formaterer Harddisken, og det er en MEGET sur sag!

IC-RUN er kommet i besidelse af en såkaldt Viruskiller som kan checke dine disketter for Virus. Hvis der er en Virus på disketten kan den rense den, men der er tilfælde hvor det allerede er for sent hvis den har smadret Bootblokken.

Check ALTID nye disketter for virus inden du tager dem i brug - Det kan koste dig meget at lade være!

Denne Viruskiller vi har kan du få på vores nye Amiga diskette. Hvordan du får denne kan du se andet sted i bladet.

For modemejere kan vi sige denne VirusKiller ligger på IC-RUN BBS til Download. Nr.(01) 49 90 13.

Collect your reward

Endelig, langt om længe, har vi blandt de mange deltagere i vores store konkurrence, udvalgt hele 10 vindere! 1 førsteplads, 2 andenpladser og 7 tredjepladser! 12 programmer fordelt på 38 Kbytes blev det til!

Størstedelen af vores deltagere nøjedes ikke med bare, at indsende et enkelt program... næææh, de indsendte flere - helt op til hele 6 programmer hver! Det er der jo ikke noget at sige til, når man kigger på præmiepuljen - de ville sikre sig en gevinst!

Desværre, har vi måttet konstatere, at mange af de indsendte programmer rent faktisk var pirat-kopier. Indsenderne havde taget sig den frihed, at ændre copyright'en til deres eget navn. Dette oplevede vi ved, at vi fandt to næsten ens programmer fra to forskellige indsendere. Derudover, var der en enkelt deltager, der åbenbart ved en fejltagelse, havde sendt os en diskette spækket med de nyeste pirat-kopier!!

Førstepræmien, en Amiga 500, kunne jo desværre kun vindes af en enkelt deltager, men dette har vi opvejet ved at forære de øvrige vindere en masse gratis spil og programmer!!



Amiga 500

Førstepræmien

vinder: Christian Nielsen
Strandvejen 59
2100 København Ø

Iøvrigt vil alle de programmer vi har modtaget, ganske snart blive smækket over på vores efterhånden nok så populære Bulletin Board!! **01 49 9013**

Har du modtaget et girokort vedrørende fornyelse af dit abonnement?

Ønsker du at bevare fordelene ved at være abonnent, så må vi bede dig indbetale beløbet senest den dato, der er angivet på girokortet.

Med venlig hilsen
IC RUN



Level 9/Rainbird C-64, Amiga m.fl.

64-versionen af »Knight Orc«, Level 9's genindtræden i adventure-sammenhæng, har ladet vente på sig, men nu er den her altså. Programmet markedsføres af Rainbird og fås både på bånd og diskette til 64'eren.

Der var engang, hvor Level 9 næsten havde monopol på at sælge og producere adventures i Europa. De startede med text-only båndspil som Dungeon Adventure og Lords of Time, og ved hjælp af nogle selvudviklede og meget effektive »text-compression« teknikker, lykkedes det dem at presse de mest utrolige tekstmængder sammen på et enkelt kasettebånd. Tiden gik, og efterhånden som diskettestationer blev mere udbredt, fik Level 9 hård konkurrence fra firmaer som f.eks. Infocom. I et forsøg på at appellere til et bredere publikum, besluttede man så at inkludere grafik i sine spil. Level 9's første grafikadventure blev Erik the Viking, og det er svært at finde ord til at beskrive grafikken i denne, og en lang række følgende spil fra Level 9. Den er simpelthen afskyelig! Dette (og så selvfølgelig fremkomsten af et nyt engelsk firma: Magnetic Scrolls!) var i høj grad med til at fratage Level 9 den status, de tidligere havde haft som Englands førende adventureproducent. Deres sidste adventure, Price of Magik, var efter min mening tilmed noget af det værste bras, de nogensinde har lavet.

Men nu er de altså, efter en længere pause, tilbage i arenaen med Knight Orc, der med Rainbirds gigantiske marketingsapparat har alle chancer for at blive en succes. Og selv om jeg har lidt blandede følelser overfor spillet, vil jeg mene at det faktisk har fortjent al den succes det kan få.

Under alle omstændigheder så er det en kendsgerning, at Level 9 nu har fået løst deres grafikproblem. Hvad båndversionerne angår har de valgt den mest nærliggende løsning, så hvis du køber Knight Orc på kassette, må du være forberedt på, at der ingen billeder er. Alle kassetteversioner er text-only! Grafikken i de øvrige versioner er desuden fuldstændig forskellig fra alt jeg hidtil har set. Jeg er ingen kunstanmelder, men det er tydeligt, at billederne ikke forsøger at være fotografisk realistiske sådan som billederne i f.eks. Guild of Thieves. Specielt i 16-bit versionerne af Knight Orc har man opnået en ret speciel, akvarelagtig effekt med bløde farveovergange, der er meget atmosfærisk.

Præsentationen er også meget imponerende, og med pakningen følger en hel lille novelle og et farverigt (men ikke særlig nyttigt) kort. Novellen er en god præsentation til spillet og dets forskellige karakterer. Den fortæller historien om hvordan en gruppe orker stormer en lille kro og hæmningsløst kaster sig over de våde varer. Festlighederne ender imidlertid brat, da de flygtende krofolk vender tilbage med en anselig hær af riddere og soldater med speciale i ork-slagtning! I sidste øjeblik finder orkerne imidlertid en udvej, ved at foreslå at stridighederne afgøres med en tvekamp, der skal finde sted næste dag. Problemet med hvem der skal repræsentere orkerne i det forestående opgør mellem orke- og menneskeslægten løses let ved at orkerne i fællesskab beslutter at lade en stakkels ork ved navn Grindleguts »melde sig frivilligt«. Grindleguts var den første, der gik under bordet, så han er lykkeligt uvidende om hvilken skæbne der venter ham, mens hans »kammerater« og artsfæller binder ham, og i nattens mulm og mørke selv fordufter. Nu kan du jo selv prøve om du kan gætte, hvis rolle DU påtager dig i spillet....

Med »interaktion« menes samspillet mellem spiller og computer. Det er altså her den tekniske kvalitet der tænkes på, dvs. først og fremmest parser, ordforråd, hastighed osv., og netop på dette punkt er Knight Orc overordentlig avanceret. De fleste spilversioner har »RAMsave« og »oops« -faciliteter, og parseren kan tage både forholdsord og hensynsled. Det bedste af det hele er dog »go to«, »run to« og »find« kommandoerne der bruges i stedet for de sædvanlige kompasretninger. Ordrerne er velegnede til hurtigt at finde frem til bestemte steder og personer, og mon vi ikke kan regne med at de vil være standard i fremtidens adventures?

I Knight Orc er de specielt nyttige, for her er der et væld af lokaliteter og forskellige væsener. Og nu er vi altså nået til mit første kritik-punkt. Der er alt for mange lokationer, som blot er der for at »fylde op«. Jeg tør slet ikke tænke på, hvordan det ville være at spille uden » go to« kommandoerne!

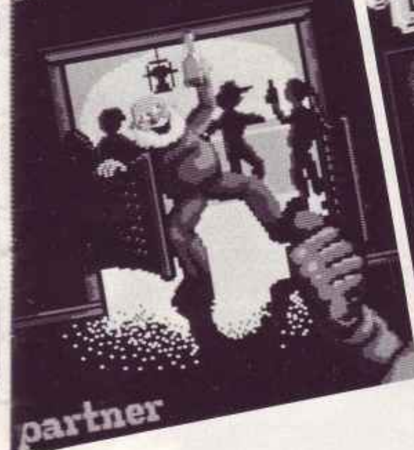
Level 9 skal have ros for de mange selvstændige karakterer, der i skikkelse af alskens forskellige væsener - lige fra rotter og geder til paver og guder! - vandrer rundt og udfører deres egne gerninger. Det er sådan noget, der gør et spil interessant og afvekslende, og det er den vej udviklingen skal gå. Men desværre har Level 9 stadig meget at lære på dette felt, for de mange selvstændige individer er mildest talt dybt debile! Man kan godt få dem til at udføre forskellige opgaver (god ting), men derudover er de også umulige at kommunikere med. Jeg ville absolut have foretrukket et spil med færre - og mere intelligente karakterer.

Så er der plottet. Knight Orc kommer i tre dele, og i første del, som fortsætter hvor novellen slap, gælder det naturligvis om at flygte. Senere skal du samle et følge på 5 væsener, der kan hjælpe dig med at få hævn over menneskeslægten, som i så mange år har pint og plaget dig og dine stakkels medorker. Det lyder jo meget originalt - med rollerne der er byttet om, og spillet former sig da også som lidt af en parodi på traditionelle adventures - nok ikke mindst det populære engelske modem-spil »MUD«. Men i virkeligheden er alt jo alligevel ved det gamle. Orker, drager, spells osv. var altsammen faste ingredienser i verdens første adventurespil »Colossal Cave«, og mulighederne i denne genre er efter min mening ved at være udtømte. Faktisk er jeg ved at være lidt træt af det evindelige Dungeons & Dragons tema! Spil som Valkyrie 17 og Terrormolinos viser, at man kan lave et langt bedre spil, hvis man i stedet tænker lidt originalt og f.eks. lader handlingen udspille sig i nutiden. Dette er naturligvis en helt personlig betragtning, så skriv ind og lad mig høre hvad I mener!

Når alt kommer til alt er Knight Orc et stort og ambitiøst program. Al kommunikation med computeren forløber problemfrit, og selvom Level 9 stadig har meget at lære om »character interaction« er dette alligevel et stort skridt i den rigtige retning, og det skal blive spændende at se, hvad de med tiden kan drive det til med kunstigt intelligente væsener i deres adventurespil. Lad os ønske Level 9 velkommen tilbage.

+ Avanceret parser.
»Levende« væsener (men dumme!).
– For mange meningsløse lokationer.
Lidt uoriginalt.

Præsentation	**85%**
Interaktion	**85%**
Atmosfære	**75%**
Sværhedsgrad	**Middel/Svær**
Pris/Kvalitet	**80%**





Western Games

Det tyske firma Micro Partner satser fuldt ud på Amiga. Deres seneste bud på perfekt underholdning kommer fra et helt nyt firma kaldet Magic Bytes. Mesterværket hedder Western Games og, som titlen hentyder, er en summer/winter games klon, men bare rolig - den er meget sjovere. Førhen var det sådan at man spillede med et pænt billede som baggrund for at gøre det hele lidt mere atmosfærisk, men Micro Bytes er gået endnu videre: Baggrunden er levende. Der er simpelthen så mange detaljer i dette spil, at man taber både næse og mund. Lad os lige kigge lidt på, hvad spillet tilbyder:

Armwrestling.
Her skal du lægge arm mod en stærk fyr. Magic Bytes har igen været smarte og holdt sig langt væk fra »Vrid-joysticket-fra-side-til-side-og-få-ondt-i-armen« metoden. Her er der en meget original teknik, hvilket kræver en god timing. Dommeren står tit og halvblunder, og så kan man jo lige så godt snyde, ved at holde i bordet med den frie hånd...

Beershooting.
Skyde øl. det har jeg godt nok aldrig hørt om før, men hvorfor ikke? To små rødhårede tyrolerdrenge står med hver et glas øl i hånden, som deltagerne så skal skyde i stykker. Her gælder det om at være helt kold, ellers begynder et hjerte at banke hurtigere og hurtigere på skærmen, så det bliver sværere at sigte. Efterhånden som man får skudt et par ølglas, stiger sværhedsgraden. Dvs. glassene bliver mindre så der er større chance for at skyde forbi (og evt. ramme drengen i hånden...)

Quid-spitting
Her gælder det om at spytte med skrå. De to deltagere står ansigt til ansigt med en spytkrukke for deres fødder. Nu gælder det så om at ramme modstanderens spytkrukke - eller selve modstanderen for yderligere morskab. Man starter med at bide et stykke skrå af og tygge det (med »vjfstsofoia« metoden - se ovenfor). Derefter skal man bestemme vinkel og kraft for spyttet, og så må man ellers håbe, man rammer.

Dancing
Denne »sportsgren« af Western Games er utrolig svær. Det gælder om at have manualen ved sin side, da der kræves komplicerede bevægelser her. En korpige viser ca. 10 dansetrin, som de to deltagere så skal gøre efter - i takt med musikken vel at mærke. Klarer man det, viser pigen endnu 10 dansetrin (en hel del sværere end de første 10) osv. hvis man laver fejl i dansen, kommer pianisten ud af takt og holder op med at spille. For at få ham i gang igen, må man købe en øl til ham. Man kan kun købe 3 øl, og så er det game over.

Milking.
Denne del af spillet finder jeg fuldstændig åndsvag, da det ikke har noget med teknik at gøre - snarere at finde den mest kom-plicerede måde at bevæge joysticket på - og så endda i takt med yverets bevægelser.

Eating competition.
Her har en lille kineser lavet en spand suppe, og det er nu de to deltageres opgave at tømme sin andel af suppen først. Man skal først dyppe skeen i suppen og vente på at den bliver fyldt. Derefter hæver man den, og balancerer den, så suppen ikke falder ned i gryden igen. Derefter tager man skeen i munden og tygger med vjfstsofoia metoden. Når det er klaret, skal man synke. Nemt nok, men hvis modstanderen sparker dig over benet samtidig, sluger du en masse luft, og må sidde og ræbe højlydt i et stykke tid, før du kan deltage i løjerne igen. Hvis det bliver svært at synke suppen kan man jo altid tage en slurk vand. Denne del af spillet er faktisk meget sjovere, end det lyder til. Dog finder jeg det lidt mærkeligt at tygge suppen... Det var så hvad man kunne bestille i Western Games - og det er jo ikke så lidt, de har fået smidt ned på de to disketter, spillet fylder.

Grafikken i Western Games er tegneserieagtig, og samtidig er det noget af det bedste jeg har set. Hver enkel lille detalje er der sørget for.

Lyden er også god. Med digitaliserede effekter og lidt musik hist og her.

Præsentationen må siges at være helt i top, pga de utrolige baggrunde. Det skal simpelthen opleves. Man taber dog ret mange gange i starten, fordi man sidder og griner af baggrundens foretagsomhed.

Underholdningen er også klatret højt op på stigen - lige bort set fra Milking, der nærmest virker frustrerende.

+: Utrolig iderigdom.
–: Milking

Karakterer:

Grafik	**90%**
Lyd	**90%**
Præsentation	**95%**
Underholdning	**85%**
Pris/Kvalitet	**85%**

Lars Jørgensen



Micro Partner. C64 129/189 kr. og Amiga 249 kr.



Brændt Gummi
Stortest af bilspil



Det første spil, der bliver lavet til en computer, er næsten altid et spil, der involverer en eller anden form for hurtig bilkørsel. Et Racerspil. Amigaen er en ny computer, og i øjeblikket vælter det da også ind med racerspil til den. Der er da også kommet et par stykker til den gode gamle C64, så vi har valgt at bringe en stortest af markedets nyeste racerspil.

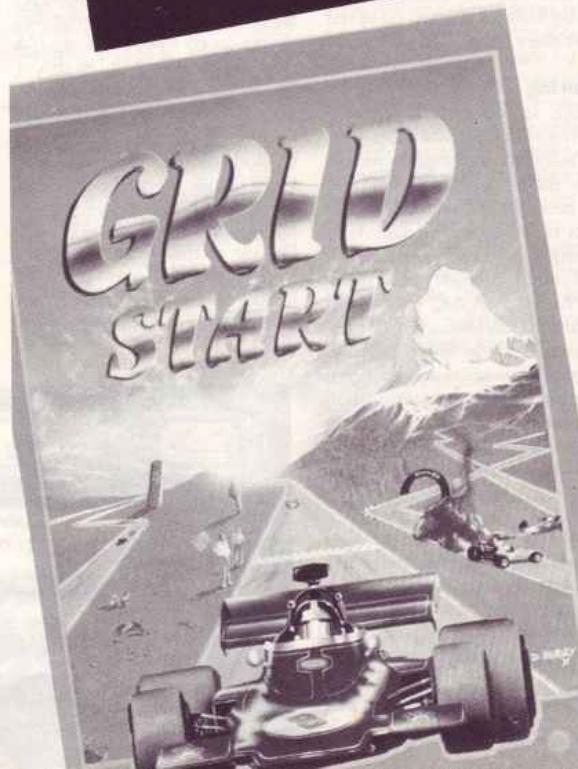
Først og fremmest: Hvad er et racerspil, kan det defineres? Ja, det kan det i allerhøjeste grad. Den mest udbredte type (type 1), er den slags, hvor man ser banen forsvinde ind i landskabet, og spillerens bil befinder sig på en fast y- og z-koordinat, men den kan ændre sin x-koordinat og derved dreje. På banen befinder sig modkørende biler, der somregel er livsfarlige at røre ved. Målet i denne form for spil, er at køre banen rundt et vist antal gange på så kort tid som muligt.

Spil: Pitstop II, Pole Position og mange andre.

En anden type racerspil (type 2), er den slags, hvor man ser banen opppefra, og somregel kan man se hele banen på en gang. Her spiller man så to spillere mod hinanden om at køre et bestemt antal omgange på kortest tid. Her er der tit inkluderet forskellige forhindringer såsom oliepletter, landminer og andet. Man kan også skade modstanderen ved at påkøre ham.

Spil: Super Sprint, Q-Rally Speedway og mange andre.

Nu er alle altså helt klare over, hvad et racerspil er. Selvfølgelig er der forskellige afvigelser, men temaet er altid det samme. Nu vil jeg så gennemgå nogle af de nyeste racerspil på markedet.



Grid Start

Anco. Amiga 179.-

Bag den dårlige titel og den sølle pris gemmer sig et af de bedste racerspil, der nogensinde er lavet. Spillet er et type 1 racerspil, og så er det skrevet i ren assembler, hvilket giver ekstrem høj hastighed. Du har fået rollen som formular 1 kører, og du har kvalificeret dig til nummer 1 i startfeltet. Vent på grønt lys, og giv den så alt hvad den kan trække. Det lyder nemt, men den mindste berøring med alt, hvad der befinder sig 1 cm over vejbanen vil føre til





Buggy Boy

Elite 179 kr., Commodore 64

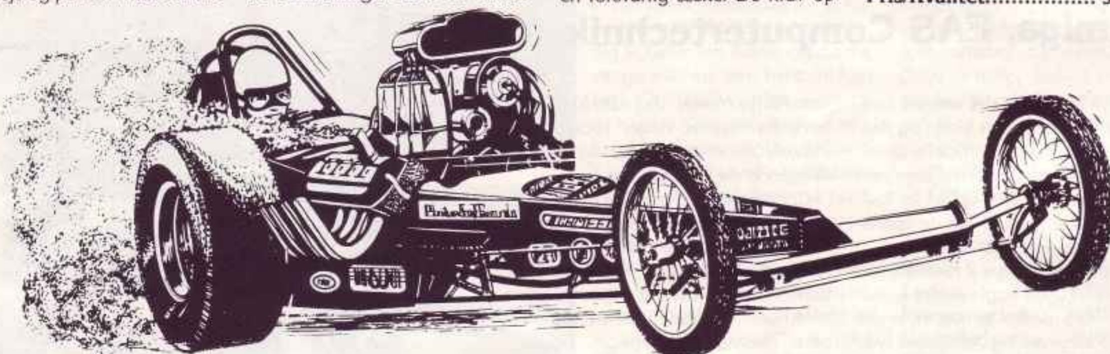
Her er så Elites nye bud på et racerspil. Det er et type 1 spil, med en hel del modifikationer. For at lave et racerspil til C64 kræves der en hel del nytænkning. Det har Taito klaret, og så har Elite købt licensen.

Her gælder det om at køre stærkt i en Baja Buggy. Man vælger en bane ud af de fem, som programmet kan byde på. Derefter går den vilde skattejagt så - man kan nemlig samle flag ind undervejs og på den måde skaffe sig en masse ekstra points. Derudover kan man køre under flagporte, der giver ekstra tid eller lidt flere points. Ved at køre over en sten kan man få buggy'en til at køre på to hjul, men man skal passe på ikke at dreje for skarpt, da den så vil ryge ned på alle fire igen. Kører man over en lille gren, vil buggy'en springe lystigt hen over banen som en anden bjergged, hvilket tit hjælper til at undgå visse forhindringer. Det er så alt hvad der er at lave - men det er også nok. Buggy Boy er et af de mest gennemførte spil til C64. Grafikken er mærkelig - den er noget grov, men alligevel har spillet de bedste 3D effekter, jeg nogensinde har set. Lyden er også ok, med små jingles og blandede effekter. Buggy Boy fejler lidt på præsentationssiden. Da det er et fuldprisspil, forventer jeg også fuldpris emballage kvalitet. Dvs. en ordentlig manual og en forsvarlig æske. De krav opfylder Elite ikke, men hvis folk er ligeglade på dette område, er spillet en juvel.

+: Originale features. Hurtigt.
–: Indpakningen.

Karakterer:

Grafik	**90%**
Lyd	**70%**
Præsentation	**60%**
Underholdning	**90%**
Pris/Kvalitet	**90%**



en eksplosion, hvor dele af din bil fløjter omkring, mens du bliver overhalet af resten af feltet. Når din bil automatisk er blevet repareret (3-4 sek.) er du klar igen. Men nu er der ikke kun halmballer, autoværn og skilte at passe på. Der er også 24 andre biler at køre uden om. Alle 24 biler mener ikke at du skal have en chance, så de prøver hele tiden at lægge sig foran dig. Til hjælp har du noget som Anco kalder en Booster. Jeg ved ikke hvordan den virker, men jeg ved hvad der sker, når du bruger den: Din bil accelerer 3-4 gange så hurtigt!

Programmet indeholder 6 kendte racerbaner, nemlig Brand's Hatch, Silver Stone, Belgium, Mexico, Austria og Germany. Så er der tre sværhedsgrader, og man får først adgang til den sidste, når man er blandt de tre bedste racerkørere på highscorelisten. Grafikken er udemærket - især er hastigheden, hvorved alting flytter sig, fantastisk. Lyden er lidt monoton, og musikken er uudholdelig. Da Grid Start jo er et budgetspil, er der ikke lagt specielt meget vægt på præsentationen i form af manual osv. Dog er der hvad der skal være, for at man kan komme igang uden problemer. Grid Start ligger lige på grænsen mellem utroligt underholdende og utroligt frustrerende. Jeg må indrømme at mit joystick faktisk gik i stykker, da jeg blev en smule mopset...

+: Utroligt hurtigt. Svært.
–: Næsten for svært...

Karakterer:

Grafik	**85%**
Lyd	**60%**
Præsentation	**80%**
Underholdning	**90%**
Pris/Kvalitet	**90%**



Brændt Gummi
Stortest af bilspil





Rallye Master

Amiga, EAS Computertechnik.

Rallye Master er det seneste bud på en Super Sprint klon - og den er bedre end den officielle licenserede version. EAS har bare været smarte og kaldt spillet for Rallye Master, derved har de sparet alle licenspengene....

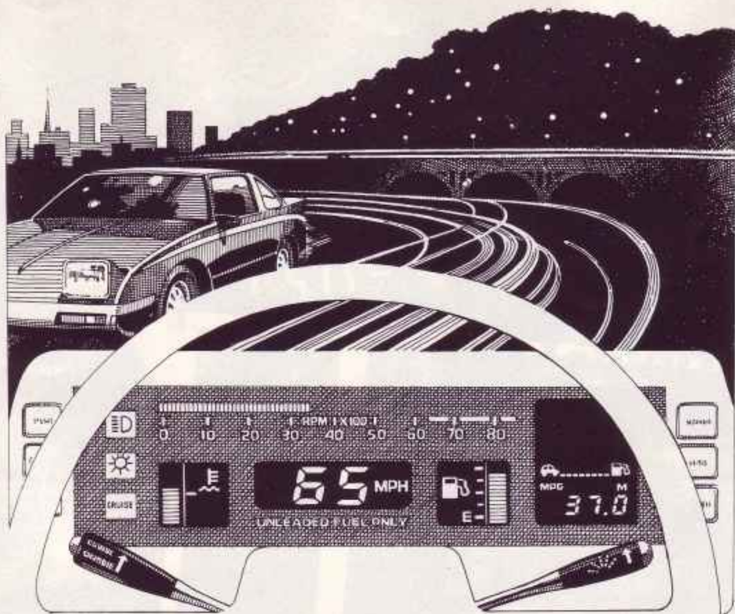
Spillet er et type 2 racerspil (se ovenfor) uden nogle ekstra features. Men derfor er det hylende sjovt alligevel, og Amigaens lyd, grafik og hastighedsmuligheder gør det bestemt ikke kedeligere. Man kan spille en eller to spillere. En-mands spillet foregår mod computeren, så der er altid en anden bil på banen til at genere dig. Grafikken i Rallye Master er udmærket. Den ligner en arkademaskine på en prik, så der er vel egentlig ikke noget at brokke sig over. Lyden er utrolig. Musikken er simpelthen fantastisk - bare lidt malplaceret at sætte en discomelodi ind i et så voldsomt spil som Rallye Master. Jeg ville klart have foretrukket noget rock.... Motorlyden er også god, og de skrigende dæk er naturtro.

Underholdningsværdien er også høj, især når man spiller mod en ven. Det eneste punkt, hvor Rallye Master fejler, er præsentationen. Der er nemlig ingen instruktioner, så man må selv finde ud af, hvordan og hvorledes - og der er visse steder, man sagtens kunne have brugt en manual.

+: Ingen bugs i modsætning til den officielle Super Sprint.
–: Hvor er manualen, EAS?

Karakterer:
Grafik.......................... 90%
Lyd............................ 85%
Underholdning............. 90%
Præsentation............... 40%
Pris/Kvalitet................. 85%





Test Drive

Accolade.
Amiga og Commodore 6





Alle har hørt om Testdrive, Accolades seneste bud på et racerspil. Og nu er det altså kommet til landet. Spillet er et type 1 racerspil, med nogle modifikationer: Man sidder inde i bilen. Højre side af vejen er et bjerg. Der er modkørende trafik (originalt). Der er flere biltyper, spilleren kan vælge imellem.

Udover disse nye features er der ikke noget exceptionelt i Test Drive. Plottet lyder sådan: Du har lige tjent din første million med dit softwarefirma. Du kører ned til din lokale forhandler for at købe en ny bil. Så tilbyder manden dig at blive Test Kører, og du må vælge hvilken som helst bil han har. Og hvilke biler...Porsche 911 turbo, Chevy Corvette, Lamborghini Countach, Lotus Torbo Esprit, og Ferrari Testarossa. Problemet ved spillet er så bare, at der kun er en bil, der er noget værd - nemlig Lamborghini'en.

Når man har valgt bil, bliver man så præsenteret for vejen, og afsted det går. En sjov detalje er at man, ifølge vejskiltene, ikke må køre hurtigere end 50 mph. Hvis man kører Lamborghini, så kører man også 150 mph...Nu gælder det så om at nå hen til den næste tankstation på den kortest mulige tid, og da der ikke er nogen genveje, kan dette altså kun overkommes ved at køre så hurtigt som muligt. Det originale ved Test Drive kommer så nu: Det foregår ude på en rigtig vej i stedet for en lukket racerbane. Det seje ved det er de modkørende biler. Som nævnt tidligere, kører man på en bjergvej med klippevæg på den ene side og langt ned på den anden side. Det gælder så om at nå op på toppen af bjerget.

Grafikken i Test Drive er god - især i C64 versionen. Lyden på Amigaversionen består af nogle gode samplede effekter og noget dårlig musik. Musikken er lige så dårlig i C64 versionen, men her er der heller ingen samplede effekter. Præsentationen er ikke af så høj standard, som jeg havde ventet fra Accolade. Det er en meget skrøbelig platicæske med en lille folder, der både tjener som omslag og manual. Test Drive er heller ikke så underholdende, når man har prøvet et par gange.

+: Modkørende biler.
–: Lidt langsomt.

Karakterer:	Amiga	C64
Grafik	75%	90%
Lyd	80%	40%
Præsentation	60%	60%
Underholdning	60%	60%
Pris/Kvalitet	55%	65%

Det var så en gennemgang af alt det nye racer-software til Commodore 64 og Amiga. Som klare vindere har vi
Amiga: Grid Start
C64: Buggy Boy

Lars Jørgensen



SOFT SPOT

Rampage

Activision, 179/259 kr.

Sanseløs ødelæggelse er ikke noget nyt indenfor spillebranchen. Det er uhyrer med hovedet i 10 etage heller ikke. Men Rampage har et syn på de to ting, som det kun deler med The Movie Monster Game. Men hvor Movie Monster havde motiver og grunde for spillets lidt voldelige handling, er Rampage ødelæggelse for ødelæggelsens skyld og sådan er det bare.

Det er der jo i bund og grund heller ikke noget i vejen med. Denne slags spil løser op for en masse agressioner. Problemet er bare at hvor andre ødelæggelsesspil fjerner lysten til at smadre ting, så skaber Rampage sådan en lyst. Nærmere bestemt, en lyst til at hive strimlen ud af båndet og brænde det fra ende til anden samtidig med at man slår plastichylsteret med en veldimensioneret kødhammer.

Så elendigt er det, at man for enhver pris må skåne menneskeheden fra det.

Nu er Rampage jo en arkadekonvertering, så hvis programmøren ikke har følt sig vildt motiveret er der en reel undskyldning. For dem der ikke har set arkadeversionen (undertegnede inkluderet), skal spillet lige ridses op.

Der er tre monstre, King-Kong, (kendt og elsket af alle), Godzilla, (det tårnhøje helvede. En dinosaur der også deltog i Movie Monster), og Wolfman, (en muteret kæmpeulv). Sammen slås de imod US Army og US Airforce, for at få lov til at smadre samtlige amerikanske storbyer i fred. Modstanden består af nogle tanks og helikoptere der skyder. Det bliver de så ved med indtil man smadrer dem eller random generatoren siger at de skal flyve ud af skærmen. Og de skyder og skyder. Ikke helt uden effekt for på et eller andet tidspunkt dør man. Man har så godt som ingen indflydelse på hvor mange skud man tager ind, og sådan kan man sige at man spiller mod uret. Det er ikke et spørgsmål om HVIS jeg dør, men om HVORNÅR jeg dør. Det eneste morsomme er at smaske så mange helikoptere som muligt før man langsomt synker sammen og må skynde sig ud af banen.

Jeg skal heller ikke kunne sige om arkadeversionen er ligeså lallet, rygtet siger at det er det ikke. Men Rampage er for mig ligegyldigt og håbløst blæver. **Otto**

+: Der er masser af helikoptere at slå på.

–: De har bare for vane at skyde igen.
Musikken er direkte falsk.

Grafik	**70%**
Lyd	**40%**
Præsentation	**60%**
Underholdning	**50%**
Pris/Kvalitet	**50%**

Snydehjørnet

Må jeg have æren af at byde velkommen til 2. runde i Vold, Hærg og Lemlæst med mig som vært. Vi lægger hårdt ud med denne måneds pokes....

```
COMMANDO:  POKE6099,173
FUNGUS:    INDTAST EASY GAME
A VIEW TO A KILL:  FINAL CODE = ILVCT
UP N' DOWN:  POKE3888,128
GREEN BERET:  POKE14823,127:SYS2061
BLAGGER:  POKE3560,8
BURNIN' RUBBER:  POKE18432,173
SHAMUS CASE II:  POKE15476,176
CHOPLIFTER:  POKE8011,173
MR. ROBOT:  POKE11518,255
BUCK ROGERS:  POKE2490,9
BAT ATTACK:  POKE11061,234
FALCON PATROL:  POKE16764,36
FIRE ANT:  POKE17568,100
HARD HAT MACK:  POKE16877,173
JUMPING JACK:  POKE27904,173
MOON BUGGY:  POKE24151,173
MOTOR MANIA:  POKE8646,255
NEPTUNE:  POKE7870,60
JUMPMAN JR.:  POKE9450,44
JUNGLE HUNT:  POKE2742,234:POKE2243,234
SEA FOX:  POKE7337,173
PROTECTOR:  POKE16425,6
R-NEST:  POKE2759,100
HIGHWAY ENCOUNTER:  POKE6690,234 (RETURN)
                    POKE6691,234 (RETURN)
                    POKE6692,234 (RETURN)
                    SYS4103
CRAZY COMETS:       SYS24809:POKE780,0:SYS24743
                    ELLER PRØV
                    SYS24809:POKE24756,56:POKE780,0:SYS24743
BOMBJACK:  POKE5693,255:POKE5694,255:POKE5695,255:SYS2096
           ELLER PRØV
           POKE6819,173:SYS3101
MOON BUGGY:  POKE22535,169:POKE22536,252:POKE22537,234:SYS5120
             ELLER PRØV
             FORN=13440TO13504 (FJERNER STEN)
             FORN=13760TO13824 (FJERNER JEEP)
             FORN=13690TO13760 (FJERNER SKUD FRA JEEP)
             FORN=14208TO14272 (FJERNER MINER)
             SYS5120
KUNGFU MASTER:  RESET..POKE34142,128:POKE34208,100:SYS32768
                ELLER PRØV
                SHIFT + G (KUN I LEVEL 1)
WILLOW PATTERN:  POKE 3121,32 (ARMENE KAN IKKE DRAEBE)
                 POKE 2394,0 TIL 255 (ANTAL LIV)
                 SYS2304
EREBUS:  POKE2376,106:POKE2380,9 ELLER POKE2391,106:POKE2392,9:SYS12117
1942:  POKE3520,96:SYS32803
1943:  POKE6475,96:SYS11109
MONTY ON THE RUN:  POKE8529,96:SYS12470
GENESIS:  POKE21905,96:SYS4096
FLYING ACE:  POKE11663,0:SYS11008
BURGER TIME:  POKE4632,0:SYS2073
BLACK HAWK:  POKE12806,96:SYS8192
BACK TO REALITY:  POKE20109,173: EVIGT LIV
                  POKE27337,96: STOPPER SPRITE SAMMENSTØD
                  SYS16384
TIGER MISSION:  TRYK-CTRL,CBM KEY, 2,Q,R,L,I,K.
KRACKOUT:  POKE44388,234 (RETURN)
           POKE44389,234 (RETURN)
           POKE44390,234 (RETURN)
           POKE32934,0 TIL 100:LEVEL
           SYS32837
SHAO-LIN'S ROAD:  POKE17187,234 (RETURN)
                  POKE17188,234 (RETURN)
                  POKE17189,234 (RETURN)
                  SYS16406
WIZBALL:  10 FORI=53229TO53258:READA:POKEI,A:C=C+A:NEXT
          20 IFC=3031THEN30
          25 PRINT"ERROR.":END
          30 SYS53229
          40 DATA32,44,247,32,108,245,169,208,141,62,50
          50 DATA4,76,99,3,169,96,141,39,107,238,32,208,76,80,0
FROST BYTE:  RESET..POKE4388,165:SYS2825
BALL CRAZY:  RESET..SYS32784
IBALL:  RESET..POKE20669,238:SYS16939
GYROSCOPE: POKE46687,76:POKE46688,105:POKE46689,182:SYS2067
```

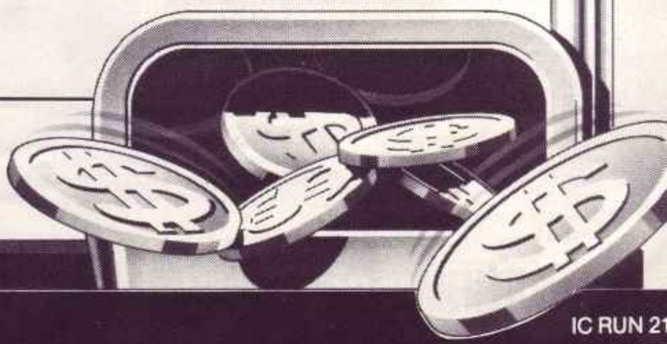
```
INTERNATIONAL KARATE:

POKE3917,234:POKE3918,234:POKE3919,234:POKE3923,234
POKE3924,234:POKE2925,234
POKE7159,(0-15) FARVE HAR
POKE2920,(0-15) FARVE KROP (HVID SPILLER)
POKE2931,(0-15) FARVE KROP (RØD SPILLER)
  0 = HVID
  1 = GRØN
  2 = SORT
  3 = LYSERØD
  7 = RØD
 21 = ORANGE
 22 = BRUN
 23 = BLA
 80 = GUL
 68 = GLOW
106 = FLASH
110 = SHIMMER
SYS2112

SPY HUNTER:  POKE41783,0:SYS32807
BREAKTHRU:  POKE19287,255
            SYS13312
EQUALIZER:  POKE26099,234:SYS24912
BOMBJACK II:  POKE15711,0 TIL 250 (ANTAL LIV)
              SYS39712
SHADOW FIRE:  POKE25188,173:SYS16384
```

```
FLASH GORDON:  POKE22603,234:POKE22604,169:POKE22605,0:SYS12280
GALIVAN:  POKE30602,234:POKE30603,234:POKE30604,234:SYS12288
BATTLE THROUGH TIME:  POKE22045,255
EAGLE EMPIRE:  POKE22144,50
HACKER II:  TITLE,DEMO PAM (UENDELIGE MRU'ER)
            ELLER
            FX. COVER,DEMO,DOME,WAMI ELLER GOMES
ZYRON'S ESCAPE:  POKE51591,234 (RETURN)
                 POKE51592,234 (RETURN)
                 POKE51593,234 (RETURN)
                 SYS4166
DANDY:  POKE8764,173:POKE5697,173:POKE11911,173:POKE5718,173:POKE9800,0
        SYS4371
WEST BANK:  RESET..POKE4256,1 TIL 20 (LIV) ELLER POKE12713,165 (UENDELIGT)
            SYS4100
MAG MAX:  10 FORA=53229TO53260:READB:POKEA,B:NEXT
          20 SYS53229
          30 DATA32,44,247,32,108,245,169,0,141,239
          40 DATA3,169,208,141,244,3,76,167,2,169
          50 DATA60,141,87,3,169,141,88,3,76,0,8
```

HILSEN JESPER KREJSBØL
36 PACHECO CREEK DR.
NOVATO, CALIFORNIA
U.S.A.



Action Biker: Poke 19287,47 Sys 13312

Ancipital: Poke 18679,173 Sys 16384

Arc of Yesod: Poke 33969,234 Poke 33970,234 Sys 2053

Arcana: Poke 12933,0 Poke 12934,2 Sys 4096

Auf Wiedersehen Monty: Poke 21862,76 Poke 21863,123 Poke 21864,85 Sys 16384

Back To The Reality: Poke 20109,173 Sys 16384

Batalyx: Poke 19567,234 Poke 19568,234 Poke 19569,234 Sys 16384

Big Mac: Poke 4170,250 Sys 19072

Black Hawk: Poke 8290,255 Sys 8192

Blue Max: Poke 17925,173 Poke25584,173 Poke 17438,0 Sys 32768

Bmx Racers: Poke 11617,138 Poke11618,2 Sys 11770

Bmx Simulator: Poke 13937,0 Sys 4096

Bombjack: Poke 5112,0 Sys 3101

Bombjack II: Poke 7053,200 Sys 39712

Breakthru: Poke 5647,3 Sys 2560

Brian Bloodaxe: Poke 38270,165 Poke 39079,165 Sys 39145

Buck Rogers: Poke 33182,250 Sys 32782

Bug Blaster: Poke 18760,234 Sys 18360

Cammelot Warriors: Poke 23730,234 Poke 23731,234 Poke 23732,234 Sys 16384

Cavelon: Poke 25728,96 Sys 11480

China Miner: Poke 32776,0 Sys 33127

Chiller: Poke 22957,173 Sys50758

Commando: Poke 14631,0 Sys 2128

Cylo: Poke 39409,173 Sys 49152

Dare Devil Dennis II: Poke 24683,138 Poke 24683,138 Sys 39700

Dropzone: Poke 1007,55 Poke1011,132 Poke 1012,255 Sys 1006

Druid: Poke 39271,255 Sys 5120

Fairlight: Poke 34413,234 Poke 34414,234 Poke34420,234 Poke 34421,234 Sys 20992

Force One: Poke 2203,255 Sys2063

Frost Byte: Poke 4388,165 Sys 2825

Game Over: Poke 15244,234 Poke 15245,234 Sys2304

Head Over Heels: Poke 30315,144 Poke 30316,144 Sys 324

Street Surfer: Poke 3868,230 Poke 3869,67 Poke 3870,169 Sys 3072

Up'N'Down: Poke 36103,173 Sys 32768

Z: Poke 2440,250 Sys 2304

Thomas Pedersen
Sofienlund Allé 1
8860 Ulstrup

Lars Rasmussen
Vestergårdsvej 6o
87oo Horsens

Gert Højgård Pedersen
Danasalle 14
87oo Horsens

Equinox	=	reset:poke13563,234:poke13564,234:sys2825
ICUPS	=	reset:poke3265,234:poke23676,234:sys2o64:sys3328o
Koko	=	poke15476,173
Ghost'n Goblins	=	poke4242,42
Commando	=	poke218o,253
Brian Bloodaxe	=	reset:poke3827o,165:poke39o79,165:sys39145
Hunchback	=	poke9521,234:poke9522,234:poke9523,234
Mermaid Madness	=	poke21244,2o8:poke2125o,24o:poke2129o,234
Nomad	=	poke4469,76:poke447o,124:poke4471,17
Parallax	=	reset:poke5796,96:poke63927,96:sys319
Mission Elevator	=	reset:sys2128
Burnin Rubber	=	poke18432,174
Black Hawk	=	poke8289,99
Crazy Comets	=	poke37oo2,169:poke37,234:sys24881
Flak	=	poke4798,36
Gangster	=	poke5989,58
Gyroscope	=	poke39855,234:poke39856,234:sys23o4
Green Beret	=	poke13924,127:poke13924,128
Krakout	=	poke3522o,2oo:sys16o35
Lazy Jones	=	poke2971,9
Mutants	=	poke9273,23o:sys4o96
Pitfall	=	poke5393,255
Space Taxi	=	poke16911,2oo
Flash Gordon	=	poke259o3,234:poke259o4,234:sys12288
Druid	=	poke35744,o:sys512o
Arcana	=	poke12933,o:poke12934,2:sys4o96
Cylu	=	poke394o9,123:sys49152
Cauldron II	=	poke4o318,65:poke4o319,2o8:sys32777
Thrust	=	poke6139,234:poke614o,234:poke6141,234:sys23o4
1942	=	poke3237,169:poke3239,o:poke5765,234':poke5766,169: poke5767,o:sys264o
Rambo	=	poke6o99,173
Xevious	=	poke56o5,76:poke56o6,31:poke56o7,22:sys5ooo
Firelord	=	poke374o,99:poke5721,238:sys23o4
Scooby Doo	=	pokelolo,76:pokeloll,248:pokelol2,252:sys256o
Sentinel	=	poke1212,12:poke9462,173:sys16128

Snydehjørnet



Computer

Adventure »Bigby's hytte«

INSIDE INFOCOM!

Lad os bare slå fast, at Infocom er verdens mest respekterede producent af adventurespil. Og i samme åndedrag kan vi roligt tilføje, at deres gode omdømme er 100% fortjent! Når talen falder på text-adventures, så er Infocom's spil second to none; både hvad angår spillenes kvalitet, men så sandelig også den helt uovertrufne originalitet, opfindsomhed og variation, der kendetegner deres store udvalg. Godt og vel 25 forskellige titler er det foreløbig blevet til, og Infocom har store planer for fremtiden. Lad os kigge det amerikanske firma lidt i kortene og se, om de har nogle interessante trumfer på hånden.



Stjålne hjerter

Infocom's seneste udspil er et udmærket eksempel på, at man ikke er bange for at prøve noget nyt. I »Plundered Hearts« møder man hverken drager, skatte eller de ret så berygtede »grues«. Spillet er en kærlighedshistorie skrevet for kvinder. Hovedpersonen i spillet er en kvinde, og spillets forfatter er ligeledes en kvinde.

Som så mange andre af Infocom's kendte spil-skabere, startede Amy Briggs som »play-tester«. Hun havde stiftet bekendtskab med spil som Zork, Enchanter og Suspended, og Infocom indvilligede i at lade hende teste deres spil med henblik på at finde programmeringsfejl, og så i øvrigt komme med gode råd og forslag til forbedringer. Da hun senere fik grønt lys til at lave sit eget eventyr, var hun ikke et øjeblik i tvivl om indholdet. Lige fra teenage-alderen har hun haft en stor interesse for kærlighedsromaner, og nu havde hun endelig chancen for - med Infocom's avancerede adventure-programmeringssprog - selv at skrive en! »Plundered Hearts« er som sagt skrevet for kvinder, og selv om Infocom er ude efter mandlige markedsandele, indrømmer hun blankt dette. Amy Briggs har udtalt, at den vigtigste forskel på dette og andre Infocom spil ligger i problemerne. I stedet for at rage skatte til sig, gælder det her om at redde andre mennesker. Hovedvægten er lagt på personer og »god opførsel« - ikke objekter og matematiske puzzles.

Ny Zork

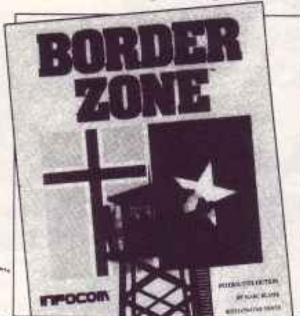
For ca 10 år siden (juni 1977) blev det første Zork-spil skrevet, og siden da har millioner af mennesker over hele verden kæmpet med »grues«, tyve, drager, labyrinter mv. Kravet om en fortsættelse til Zork sagaen har været enormt (hvis man skal tro Infocom), og hvis du har en Amiga eller en Commodore 128, så hold øje med et spil ved navn »Beyond Zork«. Spillet er skrevet af Brian Moriarty (kendt for Wishbringer og Trinity), men i form er det helt anderledes end Infocoms tidligere spil. Programmet er opbygget som et slags RolePlaying Game. Man kan opbygge sin egen personlighed med forskellige evner, og du skal heller ikke blive overrasket hvis du indimellem må holde op med at tænke for i stedet at forsvare dig selv overfor diverse voldelige væsener. Spillet har scrollende vinduer, grafiske statusskærme og automatisk kortlægning. Desuden er funktionstasterne gjort definerbare, så man kan indtaste lange kommandoer ved et enkelt taste-tryk. Infocom oplyser, at selv om denne helt nye spil-model ikke vil blive anvendt i alle deres kommende spil, så kan man godt regne med at se forskellige variationer over »Beyond Zork« temaet i den kommende tid.



Amiga-guf!

Hvis du spiller Amigaversionen af Lurking Horror, så vær forberedt på lidt af hvert! Amigaudgaven af denne, Infocom's første horror story, er på gaden, og som noget helt nyt har spillets forfatter Dave Lebling inkluderet lydeffekter i spillet. Alle lydene er digitiseret, og de skulle efter sigende være så realistiske, at det kan skræmme livet af selv de mest hærdede eventyrere. Af eksempler kan nævnes rotternes piben, den sagte knirken af en dør, der åbnes og ikke mindst det karakteristiske »thunk« af en brandøkse, der pløjer sig igennem en menneskekrop (!)

Hvis folk tager godt imod idéen med lydeffekterne, vil Infocom indføre lyde som fast inventar i deres fremtidige Amiga-spil.



Spion-drama

Infocom's næste spil hedder »Border Zone«. Dette er firmaets første spionhistorie, men den største nyhed ligger i det »realtime« system spillet bruger. I modsætning til traditionelle adventures, hvor tiden kun går når man skriver en ordre, så styres Border Zone af et centralt ur, der ubønhørligt tikker videre - også når du ikke foretager dig noget!

Resultatet skulle blive et vildt og pulserende spil, som er langt mere spændende end nogen spionthriller. Programmet kommer i tre dele, og pakningen omfatter desuden en turist-guide, et kort, en tændstikæske og et visitkort. Vagthunde, elektriske hegn, grænsevagter og lumske KGB-agenter er vigtige ingredienser i ethvert spion-drama, og Border Zone er ingen undtagelse. Spillet vil kunne fås til Commodore 64, men foreløbig ikke til Amiga.

Sherlock vender tilbage

I anledning af Sherlock Holmes' 100 års jubilæum, vil Infocom udsende et spil ved navn »Sherlock: The Riddle of the Crown Jewels«. Der er før lavet adventures baseret på denne berømte mesterdetektivs meriter, men Infocom's program skiller sig ud på et væsentligt punkt: Spilleren er IKKE Sherlock, men derimod Dr. Watson!

Historien starter, da den engelske Premierminister ophidset henvender sig på Baker Street 221 B og meddeler, at kronjuvelerne er blevet stjålet. Katastrofen bliver endnu større ved at dronningen skal afholde jubilæum om to dage, og hvis juvelerne ikke er skaffet tilbage i løbet af 48 timer, vil hele den engelske nation tabe ansigt overfor resten af verden. Holmes har en stærk mistanke om, at det er den onde Professor Moriarty (ikke at forveksle med Infocom's egen Brian Moriarty!), der står bag tyveriet, og meget tyder på, at den grusomme ærke-forbryder samtidig er ude på at tage livet af Sherlock! Som Dr. Watson vil du i din søgen efter juvelerne og den djævelske Moriarty blive ført vidt omkring i det Victorianske London, og selv om du kan konferere med Holmes, afhænger sagens udfald i sidste ende af dig.

Med i pakken får du bl.a. et turistkort og en gammel Londonavis, og spillet fås til såvel Commodore 64 som Amiga. Også her vil der være lydeffekter! Men det allermest spændende ved dette nye Infocom-release har jeg endnu ikke omtalt: Programmet er slet ikke skrevet af Infocom!! »Sherlock: The Riddle of the Crown Jewels« er det første i en serie af udødelige legender (»The Immortal Legends series«), som er fremstillet af en Bob Bates fra firmaet Challenge, Inc. Konverteringer fra bog til adventurespil falder som regel heldigt ud, og det skal blive spændende at se, hvordan denne helt nye adventure-serie fra Infocom falder ud.

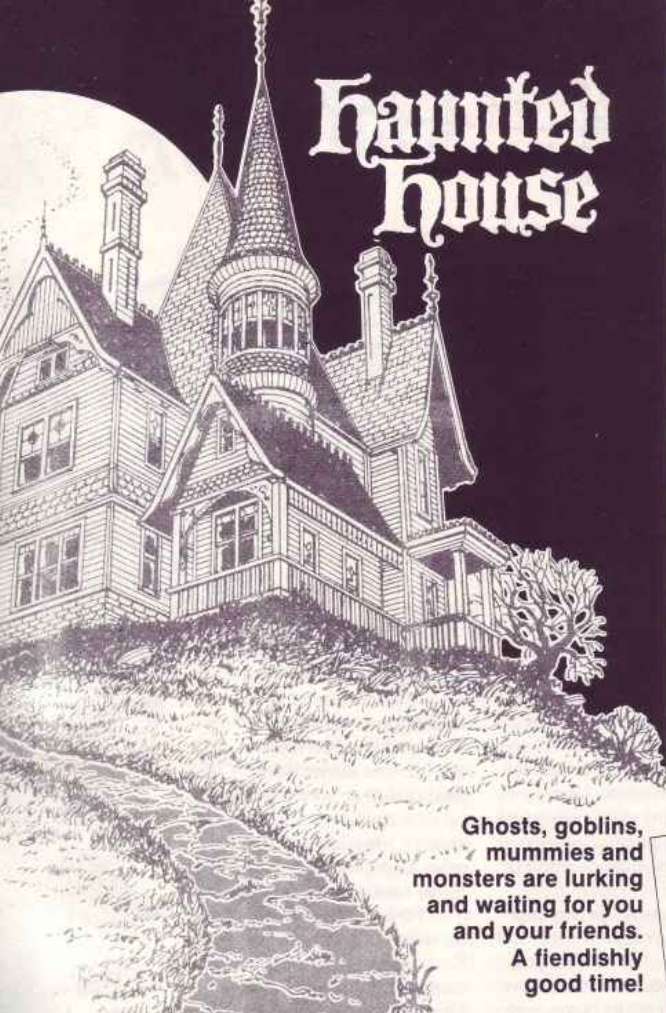
Indbyggede hints

Du har sikkert hørt om »Invisiclues«; de små bøger, som er fyldt med tips til et Infocom adventure. Alle sporene i disse bøger er skrevet med usynligt blæk, og man skal bruge en special-pen for at kunne læse dem (medfølger). På den måde undgår man at se mere af løsningen end man har brug for, og man kan selv bestemme om tippet skal være klart eller kryptisk. Dette koncept er smart, men også ret dyrt - og nu ser det ud til at Infocom er ved at opgive det! Begge spil, som er omtalt ovenfor har i stedet hjælpen indbygget i selve programmet, og det lader til at dette vil være almindelig sædvane fremover. Infocom pointerer dog, at der kun er tale om »små puf i den rigtige retning« og altså ikke afslørende svar.

Fremtiden

tegner lys for det amerikanske firma. Alle de ovenfor omtalte nyheder vidner om spændende nytænkning, og IC RUN følger nøje udviklingen på denne front. Som Dave Lebling for nyligt udtalte til Infocom's eget tidsskrift »The Status Line«: - We never stop looking for better ways of doing things as well as more and different things to do in our stories.

Adventure News!...



Kære eventyrere.
Velkommen til årets første brevkasse, der som sædvanlig er fyldt med meninger, spørgsmål, tips og alt det andet, der er med til at gøre IC RUN til det klart bedste køb for alle seriøse adventurers. Desuden vil vi - ligesom sidste år - hver måned trække lod om et Infocom-spil, der venligst stilles til rådighed af PCS. Hver gang du skriver til Bigby deltager du i konkurrencen, så hvis du gerne vil se DIT navn pryde disse spalter, er det bare med at komme igang!...

Hej Bigby!
Jeg har lige et par spørgsmål, som jeg håber du kan svare på.

1. **Hvor kan man købe Incentive's »Graphic Adventure Creator«, og hvad koster den?**
2. **I ZZZZ kan jeg ikke komme op at køre med bussen.**
3. **I Borrowd Time bliver jeg hele tiden dræbt af lejemorderne. Hvordan kommer jeg af med dem?**

Tak for et godt blad.
Thomas Bruhn, Kolding.

Tak for brevet, Thomas!

1. Selvom GAC jo ikke er helt ny længere, skulle den være til at få fra de fleste, rimeligt velassorterede computer-forretninger for omkring 400 kr. Hvis det viser sig, at der ikke er nogen tilstrækkeligt velassorterede forretninger i Kolding, kan du prøve at skrive direkte til software-huset i England. Programmet har den fordel, at det er lidt mere brugervenligt end f.eks. »The Quill«. Men selv om det tager tid at programmere med Quill, og selv om GAC's parser er Quill's klart overlegen, foretrækker jeg personligt Quill'ede adventures frem for »GAC'ede«. De er hurtigere, og der er plads til tekst. Men uanset hvilken af disse to adventure-skrivere du bruger til at lave dine adventures, så lav dem endelig på dansk. Det ville jo være synd at sige, at markedet ligefrem er oversvømmet med danske eventyr! Hvis det så bliver rigtig godt, er du mere end velkommen til at sende det herind, så jeg kan lave en anmeldelse af det.
2. Du er ikke den eneste med det problem! Adskillige læsere har denne måned spurgt om, hvordan man kommer ind i bussen efter at have stoppet den, og selv er jeg desværre ikke meget klogere! Men hvis en eller anden oversmart læser skulle ligge inde med løsningen, KUNNE det jo være vedkommende sendte Bigby et lille tip...
3. Det vrimler med mordere i Borrowed Time, men jeg går ud fra, at det er de to barske fyre i starten af spillet, du hentyder til. I hotellet får du et midlertidigt skjulested for dem ved at gemme dig bag stolen. Gå nu nord, lås døren bag dig (et trick, der også skal bruges senere) og gå op i loftsrummet. Her skynder du dig at smadre vinduet og samle et glasskår op. Udenfor hænger der en wire, og da dette er din eneste flugtmulighed (lejemorderne er nu lige i hælene på dig!) glemmer du alt om din højdeskræk og skriver »climb wire«. Når du på den måde har krydset gaden, og mændene så er på vej over, skriver du skånselsløst »cut wire with glass«, og de vil blive slynget mod den modsatte mur (splat!).





Lars Rasmussen og Gert Pedersen kommer begge fra Horsens. De har blandt andet spørgsmål til **Terrormolinos** - spillet, hvor det gælder om at overleve en sommerferie i det berømte spanske turistmål af samme navn. Og lad os bare fastslå, at her kommer man ud for lidt af hvert! Den grundliggende idé i adventuret er at tage 10 billeder, så man bagefter kan bevise overfor vennerne derhjemme, at man faktisk har været afsted. Bigby's liste over velegnede ferie-motiver: Stranden (alle 4 lokationer), øen, plazaen, natklubben, vinkælderen (din forskræmte kone!), klostertårnet og tyrefægtningen (skriv bare »yes« når tiden sig byder!). Husk at bruge blitzen (fit cubes), hvis du vil undgå under-eksponering på mørke steder.

Men før spalten nu udarter sig til en forsamling fag-fraser for foto-freaks (wow!), iler jeg videre til næste brev. Det kommer fra Thomas Thestrup i Risskov, som har startproblemer i to af de mere drilagtige spil fra den berømte Infocom-serie. I **Hitchhikers Guide to the Galaxy** kan han ikke komme ud af sit hus, da han hele tiden bliver ramt i hovedet af mursten, fordi de kommunale myndig-

Bigby's brev

heder er i færd med at rive huset ned (der skal opføres en motorvej). Løsningen består i at lægge sig ned foran bulldozeren. Dette, og mange andre af spillets problemer er noget lettere at løse, når man har læst den bog, som handlingen i spillet baserer sig på. Forfatteren hedder Douglas Adams, og det er forlaget Borgen der står for udgivelsen, som på dansk har fået titlen »Håndbog for vakse galakse-blaffere«. Udover at være en nyttig hjælp til spillet, er det også en af de mest morsomme bøger, der nogensinde er skrevet!

I **Starcross** kan Thomas (og sikkert også mange andre...) ikke komme til »Mass UM...«. Sæt dig i sædet på kommandobroen og spænd selen. Du skal nu bruge det kort, som fulgte med, da du købte spillet. Aflæs værdierne for range, theta og phi og fortæl dem til computeren én ad gangen: »Computer,range is..«, og alt er klart til afgang. Bemærk at mass-numrene er forskellige fra gang til gang. Uden stjernekortet gåt den altså ikke, venner! Piratkopier er i dette tilfælde nyttesløse!

I Nørresundby bor Knud Johan Billing og hans version af spillet er tilsyneladende ægte nok. Han har nemlig navigeret ud fra kortet og har på den måde fundet et fremmed rumskib. HANS problem er bare, hvordan han nu kommer ind i det! Ligeledes er han i tvivl om, hvad »Tape library« skal bruges til, her må jeg indrømme, at jeg faktisk ikke ved, om den har nogen egentlig funktion. Under alle omstændigheder kan det være da være ret underholdende at skrive »turn tape library on« og »play tape« nogle gange. For at komme ind i det fremmede rumskib, gør du følgende: Examine sculpture, press fourth bump, push tiny column og get black rod, hvorved døren automatisk vil åbne sig. Du kan nu gå ind, og glæd dig!... Det store skib er beboet!

Knud slutter sin skrivelse med følgende spørgsmål til **Wizard & Princess**, som jeg hermed lader gå videre til alle jer - rigets brave eventyrere!: Skal jeg gøre noget ved den gamle kone i bjergene? Hvad skal jeg gøre i borgen?

Mens vi venter på svarene, så lad os se nærmere på endnu et brev fra denne måneds post:

Hei Bigby.

Jeg er en »adventuregamer« fra Norge, som har noen spørsmål til deg.

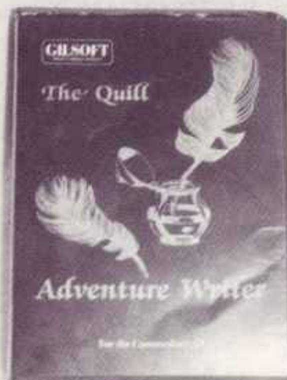
Robin of Sherwood: Hvordan finner jeg bueskytter-konkuransjen, og hva skal jeg gjøre med John Little?

Secret Mission: hva skal jeg gjøre i rommet som »the TV camera is powered down«?

Lord of the Rings: hvordan kommer jeg over elva med ferjen?

Det var alt for denne gang, og jeg vil også takke for et kjempefint blad.

Tom-Erik Larsen, Halden · Norge.



kasse

Hei Tom-Erik, og tak for et kjempefint brev!!

Lad os for en ordens skyld starte bagfra, altså med **Lord of the Rings**. For at få færgen ind til bredden skal du dreje på håndtaget (turn handle), men det er hårdt arbejde for små hobitter, så det er nok bedst hvis I skiftes til at tage en tørn ved håndtaget. Gå ombord og gentag processen, til I er nået tørskoede over.

Svaret på dit spørgsmål til **Secret Mission** kommer fra Gert Havlykke i Bagsværd (tak for de mange tips, Gert!): Båndoptageren skal bruges til at smadre vinduet i »visitor's room«. Skriv »break window« og »with recorder«. Når kameraet begynder at scanne vinduet, så vis det sabotørens pas, men sørg for at have sabotøren med dig. Ellers er hans pas nemlig ugyldigt.

Robin of Sherwood: Jeg fortalte godt nok om John Little i julenummeret, men siden du nu spørger så pænt, skal jeg da gerne gentage mig selv: Tag staven og »fight John«. Tom-Erik er ikke den eneste, der har svært ved at finde rundt i Nottinghams vidstrakte skovarealer. Adskillige eventyrere har i tidernes løb bedt mig trykke et kort over spillet, men kort har en tendens til at fylde vel meget, og når vi nu ER Skandinaviens største adventuresektion, kan vi jo lige så godt udnytte pladsen fornuftigt! Og det gør vi så med denne fikse guide, indsendt af den navnkundige københavner ·Christian Sparrevohn:

Fra Christiann til Bigby: GUIDE!
Fra Nottingham, til vandfald: W, N, N, N, N.
Fra vandfald til Castle Belleme: E, E, E, E, E, E.
Fra vandfald til templars: N, N, N, W, W.
Fra vandfald til kloster: S, E, E, N, N, N, N, N.
Fra vandfald til Leaford Grange: N, N, N, E, E, E, E, N.
Fra vandfald til stencirkel: S, W, W, S, S, W.
Fra vandfald til »stoppested for serf«: S, E, E, S.
Fra vandfald til »stoppested for Gregory«: E, E, E, E.

Bemærk hvordan vandfaldet hele tiden benyttes som base. En virkelig elegant vejviser, der nok skal falde i god jord hos alle, der føler at de ikke kan se skoven for bare tæer - øh.. - træer.

Men Christian Sparrevohn er ingen Hr. hvem-som-helst! I novembernummeret sidste år kårede vi ham som vinder af vores konkurrence, fordi han havde indsendt enorme mængder af nyttige tips, og også til dette nummer har han noget i ærmet:

Grand Larceny: Find slipset i skaraldespanden. For at komme ind i hotellet må du bruge trappen. Giv blomsterne til sekretæren. Brug bedøvelsespilen mod bodyguarden øverst. For at få planerne, må du tage kniven og »crack safe«. Gå nu igennem det. Nu kommer du til en sort dør, som du ikke kan komme igennem før kl. 10. Hold /RETURN/ trykket til tiden er gået. Gå igennem døren og ind i helikopteren. En skuffende slutning på et skuffende spil!

Mask of the Sun: Når maskerne til slut beder om et ord, svarer du »Xotzil«. Prøv at indsætte amuletten i hullet på alteret.

Asylum: Du skal IKKE kigge op, selv om det står på elektrikerens skilt! Brug øksen for at komme ind i telefonboksen.

Guild of Thieves: Det kan betale sig at brække kullet. For at komme i zoologisk have, må du bruge mønten du finder i kasseapparatet hos bedemanden. I rotte-racet er det klogest at byde på outsideren...

Og til sidst **Ulysses**: For at komme over en kløft, skal du binde læderet sammen og kaste det over. Hos kyklopen må du finde træstammen, spidse den og vente til han kommer tilbage. Giv ham nu noget mere vin og stik så træstammen i øjet på den kære enøjening!

Men det må vist være rigeligt for denne gang. Pas godt på jer selv og hinanden til vi ses igen om en lille måneds tid. Og hvis det alligevel skulle gå galt, ja, så har du jo heldigvis...

Søren Bang Hansen

»Bigby's Hytte«
IC RUN
Vejlebrovej 116
2635 Ishøj

Et væld af JULEGAVEIDEER fr

COPY 2000 (TM)

DEN ORIGINALE

- Det professionelle copyinterface

☆ Et nyt og spændende kopiværktøj, der kopierer ALT tapesoftware direkte mellem 2 datasetter. Så let er det:
☆ COPY 2000 tilsluttes Commodore 64/128/VIC 20's cassetteport og to almindelige datasetter.
☆ Kopierer også uden at man loader med under kopieringen; det er nok blot at starte datasetterne.



☆ COPY 2000 er et ægte dansk kvalitetsprodukt i flot kabinet til kun:

148.-

NB! Fås også uden kabinet for kr. 99.-

TURBO 2000

Sælg din ordbog og køb et dansk turbomodul

Indeholder bl.a.:

☆ 2 tapeturboer: ABC-flash og Turbo II
☆ Fastload til 1541'eren
☆ 19 sekunders formattering
☆ 3 automatiske kopiprogrammer:
COPY DISK-TAPE
COPY TAPE-DISK
COPY DISK-DISK
☆ Belagte funktionstaster med mulighed for selv at definere
☆ Indbygget resetknap (reset II)
☆ Elektronisk romswitch



Det hele er selvfølgelig fuldt menustyret.

298.-

FREEZE MACHINE

Supercartridget, der vendte op og ned på det engelske marked, se her hvorfor:

* **FREEZE:** Ny, forbedret freeze-rutine kopierer endnu mere end Freeze-Frame MKV, dvs. næstenalle programmer også originaler i flere dele som f.eks. Wintergames.
* **FASTSAVE:** Saver hele hukommelsen på kun 15 sek. i så mange eksempl., du måtte ønske
* **Enkeltfilskopiering:** Kopierer op til 248 blokke
* **Tapeturbo:** 10 gange hurtigere save og reload
* **2 diskturboer:** En standard 6 gange hurtigere plus en **LAZER** turbo, der loader 20 (tyve) gange hurtigere på alle "frossede" eller omsavede programmer
* **LYN-formattering:** 12 sekunder!
* **Definerede funktionstaster**
* **Resettast:** Til snyde-pokes o.lign.

Det bedste er prisen:

KUN kr. **448.-**



Man behøver ikke at være en EXPERT for at bruge FREEZEMACHINE!

MULTIMODUL

- ABC-tapeturbo
- Turbo II-tapeturbo
- Kopiprogram tape-tape
- Definerede f-taster
- Resetknap (reset II)
- Elektronisk ROM-switch - optager ingen hukommelse
- Det hele er selvfølgelig fuldt menustyret



KUN **223.-**

FINAL CARTRIDGE II

- Disk- og tape-turbo
- Maskinkodemonitor
- 24 K-RAM ekstra (bankswitching)
- Skærm-dump på printer
- Basic-værktøj
- Freeze, superkopi - mulighed til og fra både bånd og disk
- Og en masse mere.



468.-

THE FINAL CARTRIDGE III

Et helt nyt cartridge med pull-down menuer og mus/joystick-styring af de utroligt mange faciliteter som f.eks.:

*Diskturbo: 10× hurtigere load, 5× hurtigere save
*Tapeturbo 10 gange hurtigere, kompatibel med alle andre
*Freezekopiering af næsten ethvert program
*Lækker maskinkodemonitor
*60 nye kommandoer



Og meget andet - Kort sagt: Blær så det batter! Modulet, der gør din 64'er til en Amiga...

BMP-PRIS **548.-**

DOLPHIN-DOS Specialudgave til 1571 fåes også - RING



Sætter nyt liv i den sløve 1541.
Dolphin-DOS er på ingen tid blevet det mest populære hurtigload system til 1541 og det er absolut ikke uden grund, se blot her:

☆ 30 gange hurtigere load (PRG.-filer)
☆ 12 gange hurtigere save (PRG.-filer)
☆ 10 gange hurtigere load (SEQ-filer)
☆ 8 gange hurtigere save (SEQ-filer)
☆ Mange ekstra-kommandoer (BASIC og DOS,
☆ Maskinkodemonitor
☆ Centronics-interface
☆ Udvidet skærmeditor
☆ Quick-formattering
☆ 100% program-kompatibel





Alt dette og meget mere får du for kun **885.-**

Hvorfor købe et ulovligt plagiat til kr. 895.- når man kan få den ORIGINALE Dolphin-DOS til kr. 885.-??

SLIMLINE 64



Er du træt af at se på din gode, gamle "brødkasse", så giv den et nyt, smart kabinet, der tilmed får tastaturet ned i den rigtige skrivehøjde. Med Slimline 64 bliver den "gamle" 64'er så smart, at selv en 64 II-ejer bliver grøn i hovedet af misundelse. Slimline 64 monterer du selv med en skruetrækker på kun 5 minutter. Monteringsanvisning og skruer medføger.

GIV DIN 64'ER EN PLASTISK OPERATION!

Kun kr. **298.-** for en ny, smart computer

DISKETTER med 5 års garanti

5 1/4" i plomberet æske med labels.

SSDD 10 stk.......... **68.-**

DSDD 10 stk. **78.-**

Ved køb af 100 stk. medfølger GRATIS diskdobler/ 10 extra disks og en 100-stks diskettebox.

DATASETTE

Båndstation til C-64/128
Ny smart model med pauseknap

TO ÅRS GARANTI

KR. **228.-**

SAMPLER 64

Gør din 64'er til et hjemme-studie!



MIDI-mulighed

Se den rosende anmeldelse i Alt Om Data nr. 4 '86!

SAMPLER 64 **795.-** COMdrum **198.-**

☆ Indeholder ny lydchip, som sætter dig i stand til at konkurrere med professionelle musikere.
☆ Mulighed for reverberation, ekko og dalek voice som 'live effects'.
☆ Mulighed for at spille på keyboard med den samplede lyd.
☆ Alle lyde og keyboard-sekvenser kan saves og loades.
☆ Ved købet af Sampler 64 medfølger også mikrofon, stik til stereoanlæg/lyd i fjernsyn, dansk vejledning og software på bånd eller diskette.
☆ Ved købet af programmet COMdrum til Sampler 64, får du også en avanceret rytmebox/trommesæt.

Demobånd udlånes gerne RING!

DISKDOBLER

Solid tang, der klipper et præcist, firkantet hak i disketten, så den også kan bruges på bagsiden i 1541'eren.



68.-

MOTHERBOARD

*Plads til 3 Cartridges
*ON/OFF for hvert cartridge
*Resetknap
*Sikring
*Smart styreelektronik

Kun **398.-**



DISKETTEBOX

Plads til 100 stk. 5 1/4" disketter

- Med plastkort, der muliggør forskydning af ti disketter ad gangen, giver stor disketteoversigt
- Incl. lås og nøgler

kun **168.-**



EPROMBRÆNDING PÅ COMMODORE 64 ER LET:

Vi præsenterer et komplet anden generations eprombrændingssystem, der gør det til en leg for både begyndere og fortsættere at overføre programmer på helt op til 248 blokke til egne cartridges. Hvad siger du f.eks. til load af PIT-STOP II på 0 sekunder? - Se her hvordan:

BOGEN

"Eprombrænding på Commodore 64" Af Erling Petersen.

Udfra mottoet: "Hvad er en god eprombrænder uden ordentlig vejledning og indføring i eprommernes spændende verden?", har vi ladet forfatte en hel bog (ca. 100 sider), som giver dig alle nødvendige oplysninger, og mere til, på en let forståelig og underholdende måde.

Bogen er illustreret med morsomme tegninger af tegneren Michael Hoffmeyer, som sammen med de praktiske opgaver og mange eksempler gør bogen til en fornøjelse at læse.

LØSSALGSPRIS

198.-

Ved samtidig køb af Promark 64 koster bogen kun kr. **98.-**

BRÆNDEREN

En anden generations eprombrænder med gennemtænkt software.

*Brænder fra 8-64 K bytes
*Hurtig: F.eks. 8 K bytes på 8 sek. (Brændehastighed kan vælges trinløst)
*Med Freezemachine kan næsten ethvert program via den medfølgende 64K-modulgenerator lægges på eprom, helt op til 248 blokke
*Selv uden Freezemachine vil den medfølgende 64K modulgenerator gøre dig i stand til at lave de lækreste cartridges SELV
*En på alle måder gennemtænkt brænder i lækkert kompakt design med software styret af mus/joystick via menuer med stort overblik og logisk let betjening.

PROMARK 64 u/Textool
KUN kr. 548.-

PROMARK 64 m/Textool
KUN kr. 648.-

PROMARK 64

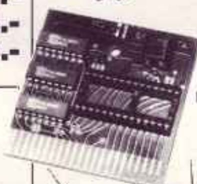
MULTIKORTET

Multicard 512

Et super universalkort til 8, 16, 32 og 64 K-Eprommer. Brænd din Eprom, sæt den i kortet og dit cartridge er færdigt!

Byggesæt:	Kr. **98.-**
Byggesæt m/DIP-switch:	Kr. **118.-**
Samlet m/DIP-switch:	Kr. **148.-**





MO-KORTET

Økonomiversionen af Multicard 512 til 8 og 16 K bytes.

Løsprint:	Kr. **49.-**
Byggesæt:	Kr. **58.-**
Samlet:	Kr. **68.-**

GRATIS informations-materiale tilsendes gerne! RING ELLER SKRIV



Hele systemet er naturligvis dansk kvalitet

AMIGA -HJØRNET

RAM-udvidelser RING

1 MB EXTERN 3,5" DISKETTESTATION

Fuldt kompatibelt NEC diskettedrive til Amiga 500 og 1000

JULEPRIS kr. **1895.-**



MARAUDER II

Kopiprogrammet til Amiga. Kopierer til dato alt software lynhurtigt (typisk 80 sek.). Kan kopiere på op til 5 diskdrev samtidig.

Kr. **498.-**

GRABBIT

Med Grabbit kan du udprinte og save alle typer billedskærme når som helst du måtte ønske det i programkørslen. Udprinter på alle Amigakompatible printere og i farve på farveprintere.

Kr. **428.-**

MIDIMASTER

Et rigtigt MIDI-interface til DIN Amiga. Guf for alle, der har MIDI kompatibel synthesizer/Keyboard og det rigtige software. MIDIMASTER har 1 stk. MIDI-IN, 1 stk. MIDI-OUT og 3 stk. MIDI-THRU. Fuldt optoisoleret elektronik.

Kun kr. **598.-**

OBS!

Du kan få vores gratis katalog tilsendt ved blot at ringe eller skrive efter det.

FORHANDLERE VELKOMNE

DIN COMMODOREEXPERT

Postordre til hele Norden

BMP-DATA

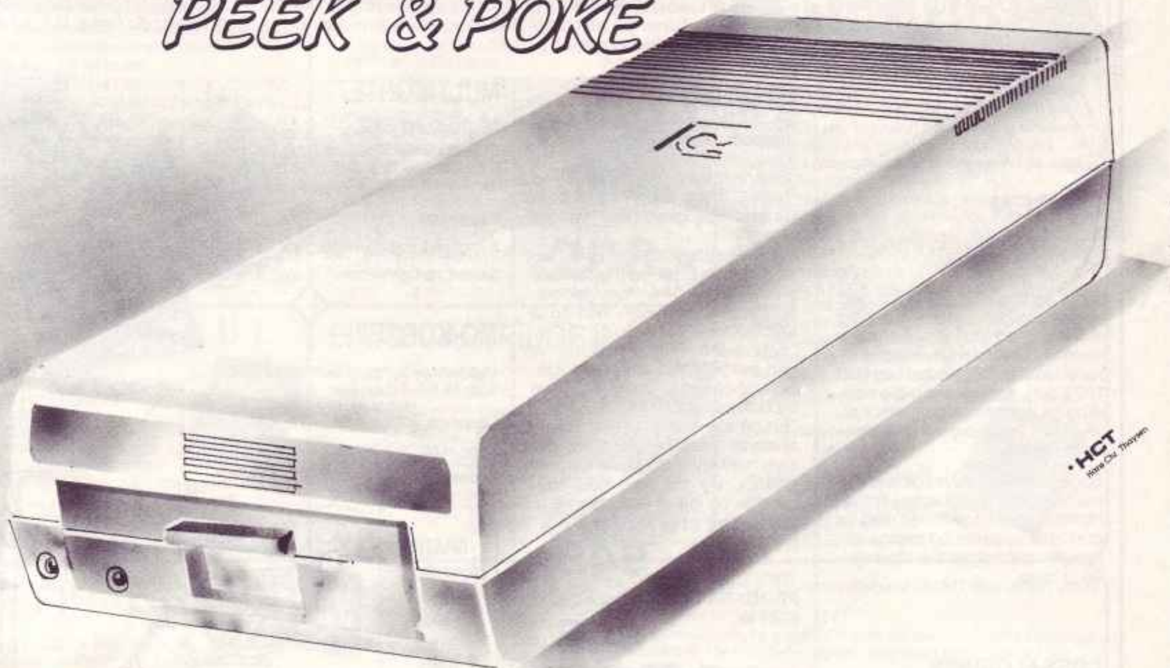
Postbox 41
DK-3330 Gørløse Postgiro 1 90 62 59



02 27 81 00

Alt er med min. 1 års garanti.
Alle priser er INCL. 22% MOMS, men EXCL. porto (P&T's takster).
Ring venligst og forhør om portopris før bestilling.
Forbehold for trykfejl og prisændringer.

KAPTAJN PEEK & POKE



Disk-Turbo

Synes du, at din 1541'er er sløvere i optrækket end du er, når du skal op om morgenen? Hvis ikke, så hop videre til næste program! Du er ikke den eneste, der synes 1541'eren er en sløv banan - det syntes jeg også! Derfor har jeg lavet dette program, og det med gode resultater! Du kan imidlertid kun loade enkelte programmer hurtigere idet programmerne ikke må fylde mere end højst 196 blokke! Dette kan dog opvejes ved, at du med denne utility kan loade op til 5 gange hurtigere end du kan normalt! Se bare hvor hurtigt Disk-Turbo loader i forhold til den normale 1541'er:

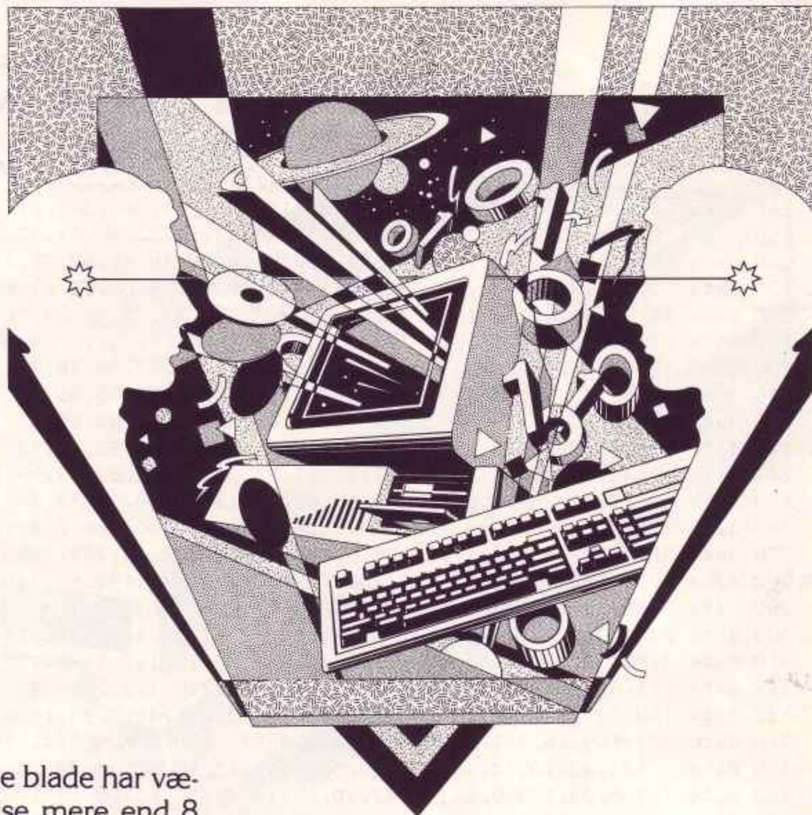
blokke	turbo	1541
195	0:26	2:06
128	0:18	1:23
54	0:08	0:36

Syntaksen for »load«, er iøvrigt den samme som normalt: LOAD "(programnavn)",8! Programmet kan dog ikke save programmer hurtigere - det må vi have til gode til en anden gang!

```
program: Disk-Turbo

10 clr:restore:adr=52256
20 fort=1to12:chk=0:fore=1to85
30 reada:ifa=-1then50
40 chk=chk+a:pokeadr,a:adr=adr+1:nexte
50 reada:ifa<>chkthenprint"fejl i linjerne "50+(t*50)"-"90+(t*50):end
60 nextt
70 printchr$(147)chr$(18)" disk-turbo v1.00 ":print:print"produceret af borp"
80 print:print"aktiveres med: sys 52256,1"
90 print:print"deaktiveres med: sys 52256,0":end
```

```
100 data 32,155,183,224,2,144,3,76,8,175,189,250,207,141,48,3,189
110 data 252,207,141,49,3,138,72,240,17,32,68,229,202,142,32,208,142
120 data 33,208,162,120,160,204,32,97,204,162,213,160,207,32,97,204,162
130 data 238,160,207,104,208,2,162,236,32,97,204,76,116,164,134,251,132
140 data 252,160,0,177,251,240,12,32,210,255,230,251,208,2,230,252,76,12021
150 data 101,204,96,151,14,32,32,32,32,32,32,32,32,32,32,32
160 data 196,73,83,75,45,212,85,82,66,79,32,86,49,46,48,48,13
170 data 13,152,32,32,32,32,32,32,32,32,208,82,79,68,85,67,69
180 data 68,32,66,89,32,194,207,210,208,32,73,78,32,49,57,56,55
190 data 13,13,13,155,32,212,72,73,83,32,85,84,73,76,73,84,89,6147
200 data 32,65,76,76,79,87,83,32,89,79,85,32,84,79,32,76,79
210 data 65,68,32,78,79,82,77,65,76,13,32,68,73,83,75,45,70
220 data 73,76,69,83,32,87,73,84,72,32,65,32,83,80,69,69,68
230 data 32,53,32,84,73,77,69,83,32,72,73,71,72,69,82,13,32
240 data 32,32,32,32,32,32,32,32,32,32,84,72,65,78,32,78,79,5220
250 data 82,77,65,76,32,83,80,69,69,68,33,13,0,169,3,133,49
260 data 32,10,245,80,254,184,173,1,28,153,0,3,200,208,244,160,186
270 data 80,254,184,173,1,28,153,0,1,200,208,244,32,224,248,165,56
280 data 197,71,240,5,169,4,76,105,249,32,233,245,197,58,240,5,169
290 data 5,76,105,249,173,0,3,240,42,162,0,189,0,3,32,134,6,9227
300 data 232,208,247,173,0,3,197,12,208,12,173,1,3,133,13,173,0
310 data 3,133,12,208,166,133,12,173,1,3,133,13,169,1,76,105,249
320 data 162,0,238,1,3,189,0,3,32,134,6,232,236,1,3,208,244
330 data 169,127,76,105,249,0,0,0,0,0,0,133,133,44,0,24,16
340 data 251,169,16,141,0,24,44,0,24,48,251,169,0,6,133,42,10,7474
350 data 6,133,42,10,141,0,24,169,0,6,133,42,10,6,133,42,10
360 data 141,0,24,169,0,6,133,42,10,6,133,42,10,141,0,24,169
370 data 0,6,133,42,10,6,133,42,10,141,0,24,234,234,234,169,15
380 data 141,0,24,96,0,32,0,193,165,24,166,25,133,12,134,13,141
390 data 0,3,142,1,3,169,224,133,3,165,3,48,252,201,2,144,244,6426
400 data 201,127,240,3,76,10,230,76,158,193,0,0,0,0,169,11,141
410 data 0,221,173,0,221,16,251,169,3,141,0,221,32,144,206,238,32
420 data 208,173,0,221,10,8,10,38,164,40,38,164,173,0,221,10,8
430 data 10,38,164,40,38,164,173,0,221,10,8,10,38,164,40,38,164
440 data 173,0,221,10,8,10,38,164,40,38,164,165,164,73,255,96,206,8334
450 data 32,208,238,32,208,96,32,44,206,133,174,32,44,206,133,175,165
460 data 2,208,8,165,195,133,174,165,196,133,175,96,110,32,208,46,24
470 data 212,96,44,133,147,160,0,177,187,201,36,208,3,76,167,244,169
480 data 8,133,184,32,175,245,32,231,255,166,185,134,2,169,96,133,185
490 data 32,192,255,165,186,32,9,237,165,185,32,199,237,32,19,238,165,11233
500 data 186,32,195,255,165,144,74,74,144,3,76,4,247,32,210,245,169
510 data 44,133,3,169,205,133,4,169,0,133,5,169,6,133,6,165,186
520 data 32,12,237,169,111,32,185,237,169,77,32,221,237,169,45,32,221
530 data 237,169,87,32,221,237,165,5,32,221,237,165,6,32,221,237,169
540 data 32,32,221,237,160,0,177,3,32,221,237,200,192,32,144,246,32,10807
550 data 254,237,24,165,3,105,32,133,3,144,2,230,4,24,165,5,105
560 data 32,133,5,144,2,230,6,166,6,224,7,144,173,234,234,234,234
570 data 165,186,32,12,237,169,111,32,185,237,169,77,32,221,237,169,45
580 data 32,221,237,169,69,32,221,237,169,213,32,221,237,169,6,32,221
590 data 237,32,254,237,173,17,208,41,239,141,17,208,120,162,4,32,44,10843
600 data 206,240,33,32,44,206,224,2,240,3,32,121,206,160,0,32,44
610 data 206,145,174,230,174,208,2,230,175,232,208,242,162,2,208,221,234
620 data 234,234,32,44,206,224,2,240,5,72,32,121,206,104,170,202,202
630 data 160,0,32,44,206,145,174,230,174,208,2,230,175,202,208,242,165
640 data 186,32,12,237,169,111,32,185,237,169,73,32,221,237,32,254,237,12261
650 data 173,17,208,9,16,141,17,208,166,174,164,175,24,96,13,13,5
660 data 14,196,73,83,75,45,212,85,82,66,79,32,73,83,32,78,79
670 data 87,32,0,68,69,65,67,84,73,86,65,84,69,68,33,13,0
680 data 158,152,244,206,-1,4729
```



14 Sprites

Jeg ved godt, at der i utallige blade har været programmer der kan vise mere end 8 sprites ad gangen. Men i modsætning til disse, kan dette program vise 12 faste sprites, og to løse. Det skal forstås på den måde, at de 6 af spritene kun kan være inden for det øverste areal, de næste 6 kan kun være inden for det nederste areal og de to sidste sprites kan bevæge sig over hele skærmen. Dette opnås ved, at lade et raster-interrupt opdele skærmen på midten (linje 150), hvor det forinden har fordelt de 6 sprites på hver sin halvdel, således at der nu er 12 uafhængige sprites. For at dette kan lade sig gøre, er det nødvendigt med 60 ekstra adresser, som styrer de 12 sprites. Adresserne for de øverste 6 sprites, er som følger:

For at få de relevante adresser for de nederste 6 sprites, skal man lægge 30 (+30) til adresserne #49598-#49627, og de udfører henholdsvis det samme som adresserne til de 6 første sprites. Hvis man f.eks. vil udvide spritene eller andet, der kræver manipulering med bits'ene skal man være klar over, at man i disse adresser kun skal benytte bits'ene 4 til 128. Ligeså, hvis man benytter de to frie sprites, skal man kun bruge bits'ene 1 til 2. De to frie sprites flyttes i øvrigt som normalt.

```
#49598 - #49603 = samme som #2042 - #2047
#49604 - #49609 = samme som #53289 - #53294
#49610 - #49621 = samme som #53252 - #53263
         #49622 = samme som #53264
         #49623 = samme som #53269
         #49624 = samme som #53271
         #49625 = samme som #53275
         #49626 = samme som #53276
         #49627 = samme som #53277
```

KAPTAJN PEEK & POKE



program: 14 Sprites

```
10 clr:restore:adr=49152
20 fort=1to7:chk=0:fore=1to80
30 reada:ifa=-1then50
40 chk=chk+a:pokeadr,a:adr=adr+1:nexte
50 reada:ifa<>chkthenprint"fejl i linjerne "50+(t*50)"-"90+(t*50):end
60 nextt
70 printchr$(147)chr$(18)" 14 sprites ":print:print"lavet af crep i 1987"
80 print:print"aktiveres med: sys 49152,1"
90 print:print"deaktiveres med: sys 49152,0":end
100 data 32,241,183,224,2,144,3,76,72,178,224,1,240,36,120,169
110 data 129,141,13,220,169,240,141,26,208,169,27,141,17,208,169,49
120 data 141,20,3,169,234,141,21,3,173,21,208,41,3,141,21,208
130 data 88,96,120,169,127,141,13,220,169,1,141,26,208,141,189,193
140 data 169,27,141,17,208,169,112,141,20,3,169,192,141,21,3,169,9304
150 data 3,141,21,208,169,11,141,39,208,141,40,208,169,75,141,0
160 data 208,141,2,208,169,90,141,1,208,169,190,141,3,208,88,96
170 data 169,1,141,25,208,173,189,193,73,1,141,189,193,208,3,76
180 data 30,193,160,5,185,190,193,153,250,7,185,196,193,153,41,208
190 data 136,16,241,160,11,185,202,193,153,4,208,136,16,247,173,214,10398
200 data 193,41,252,141,214,193,173,16,208,41,3,24,109,214,193,141
210 data 16,208,173,215,193,41,252,141,215,193,173,21,208,41,3,24
220 data 109,215,193,141,21,208,173,216,193,41,252,141,216,193,173,23
230 data 208,41,3,24,109,216,193,141,23,208,173,217,193,41,252,141
240 data 217,193,173,27,208,41,3,24,109,217,193,141,27,208,173,218,11136
250 data 193,41,252,141,218,193,173,28,208,41,3,24,109,218,193,141
260 data 28,208,173,219,193,41,252,141,219,193,173,29,208,41,3,24
270 data 109,219,193,141,29,208,169,150,141,18,208,76,49,234,160,5
280 data 185,220,193,153,250,7,185,226,193,153,41,208,136,16,241,160
290 data 11,185,232,193,153,4,208,136,16,247,173,244,193,41,252,141,11426
300 data 244,193,173,16,208,41,3,24,109,244,193,141,16,208,173,245
310 data 193,41,252,141,245,193,173,21,208,41,3,24,109,245,193,141
320 data 21,208,173,246,193,41,252,141,246,193,173,23,208,41,3,24
330 data 109,246,193,141,23,208,173,247,193,41,252,141,247,193,173,27
340 data 208,41,3,24,109,247,193,141,27,208,173,248,193,41,252,141,11496
350 data 248,193,173,28,208,41,3,24,109,248,193,141,28,208,173,249
360 data 193,41,252,141,249,193,173,29,208,41,3,24,109,249,193,141
370 data 29,208,169,255,141,18,208,104,168,104,170,104,64,0,0,0
380 data 0,0,0,0,12,15,1,15,12,11,100,90,125,90,150,90
390 data 175,90,200,90,225,90,0,252,0,0,0,0,0,0,0,8081
400 data 0,0,12,15,1,15,12,11,100,190,125,190,150,190,175,190
410 data 200,190,225,190,0,252,0,0,0,0,-1,2433
```

```
10 FORI=40960TO49151:POKEI,PEEK(I):NEXT
20 A$="HALLO?"
30 FORI=1 TO 6:POKE 41847+I-1,ASC(MID$(A$,I,1)):NEXT
40 POKE 1,54
```

KAPTAJN PEEK & POKE

Change ready

Ready. Ready. - den evigt tilbagevendende meddelelse. Med dette program gør det det muligt at ændre 'ready.' til 6 andre bogstaver du selv bestemmer og lgger i a$. Programmet startes med poke 1, 54 og stoppes med poke 1, 55.

Pause

Pause er et lille smart program du kan bruge når du vil have computeren til at holde en længere pause. Selvfølgelig kan du selv bestemme hvor lang denne pause skal være ved at poke et tal ind i adresse 52998, hvor 225 er det højeste. Normalt vil der lille 3 i den adresse. Fx. poke 52998, 10: sys52992 - computeren vil holde en pause på '10'.

```
10 REM *********************
20 REM *                   *
30 REM *       PAUSE       *
40 REM *                   *
50 REM *                   *
60 REM * AF: LENNART BUNCH *
70 REM *                   *
80 REM *********************
90 FORI=52992 TO 53020:READ A:POKE I,A:NEXT
100 PRINT"(CLR/HOME)DATA INDLÆST."
110 PRINT"(CRSR NED)- SYS 52992  FOR START"
1000 DATA 72,138,72,152,72,169,3,162
1010 DATA 0,160,0,136,208,253,202,208
1020 DATA 250,56,233,1,208,245,104,168
1030 DATA 104,170,104,96,0
```

Basic saver

Basic saver er faktisk kun beregnet til programmer fra $0801 - ??? - også over $CFFF. Tidligere hvor du har stået hjælpeløs overfor en 'out of memory error' når du skulle save, skal du bare have dette lille program i hukommelsen og med sys857, 'programnavn' er problemet klaret.

```
10 REM *********************
20 REM *                   *
30 REM *    BASIC SAVER    *
40 REM *                   *
50 REM *                   *
60 REM * AF: LENNART BUNCH *
70 REM *                   *
80 REM *********************
90 FORI=00857 TO 00986:READ A:POKE I,A:NEXT
100 PRINT"(CLR/HOME)DATA INDLÆST."
110 PRINT"(CRSR NED)- SYS 857,'PROGRAM NAVN'"
1000 DATA 32,14,226,162,8,160,1,32
1010 DATA 186,255,169,208,133,56,169,16
1020 DATA 133,55,32,96,166,32,87,226
1030 DATA 162,1,160,8,134,172,132,173
1040 DATA 169,97,133,185,32,213,243,165
1050 DATA 186,32,12,237,165,185,32,185
1060 DATA 237,160,0,165,172,32,221,237
1070 DATA 165,173,32,221,237,32,209,252
1080 DATA 176,32,120,162,48,134,1,177
1090 DATA 172,162,54,134,1,88,32,221
1100 DATA 237,32,225,255,208,7,32,66
1110 DATA 246,169,0,56,96,32,219,252
1120 DATA 208,219,32,254,237,36,185,48
1130 DATA 17,165,186,32,12,237,165,185
1140 DATA 41,239,9,224,32,185,237,32
1150 DATA 254,237,24,169,55,133,1,108
1160 DATA 2,160
```

Super reset

Super reset er et program for alle dem der gerne vil beskytte sine egne programmer mod at blive resetet. Programmmer ligger sig op i $8000 til %801d og skal IKKE startes med en sys kommando. Derfor save inden du runner programmet. I øvrigt blokerer rutinen også run/stop + restore i at virke.

```
90 FORI=32768 TO 32797:READ A:POKE I,A:NEXT
100 PRINT"(CLR/HOME)DATA INDLÆST."
110 PRINT"(CRSR NED)- RUTINE AKTIVERET !!!"
1000 DATA 9,128,9,128,195,194,205,56
1010 DATA 48,120,169,0,141,17,208,162
1020 DATA 0,236,18,208,208,251,142,32
1030 DATA 208,232,76,17,128,208
```

KAPTAJN PEEK & POKE





Koala smuldrer

Tegnefreak! Læs du roligt videre...Har du altid gået og spekuleret over, hvordan man får sit Koalabillede frem på en tæske-duper måde? Nu er dine bekymringer ovre, og dine drømme gået i opfyldelse! Med dette program kan du imponere damen, vennerne og selv gamle tante Magda! Dit Koalabillede dukker simpelthen så blødt frem på skærmen at man skulle tro det var en nypudret barnenumse! Der er ikke mere tid at spilde....Tast programmet ind, og få dine drømme om at være den store »Dario« ude i byen opfyldt!

```
10 clr:restore:adr=50952
20 fort=1to17:chk=0:fore=1to85
30 reada:ifa=-1then50
40 chk=chk+a:pokeadr,a:adr=adr+1:nexte
50 reada:ifa<>chkthenprint"fejl i linjerne "50+(t*50)"-"90+(t*50):end
60 nextt
70 printchr$(147)chr$(18)" koala smuldrer ":print:print"produceret af borp"
80 print:print"aktiveres med: sys 50952,1"
90 print:print"deaktiveres med: sys 50952,0":end
100 data 32,241,183,224,1,144,11,240,3,76,72,178,32,56,200,76,139
110 data 200,169,27,141,17,208,169,200,141,22,208,169,21,141,24,208,76
120 data 68,229,94,231,88,93,133,107,4,118,67,164,218,176,195,82,162
130 data 119,210,21,45,77,42,29,165,144,44,25,51,106,30,40,68,65
140 data 3,5,157,135,196,14,222,137,154,70,122,163,90,136,2,12,208,9385
150 data 84,18,219,170,166,233,128,160,177,23,232,191,53,142,116,27,148
160 data 243,57,0,224,194,62,173,76,111,102,16,168,59,108,7,79,189
170 data 113,99,156,221,105,159,129,245,125,212,187,49,238,48,123,214,115
180 data 247,197,215,220,97,249,239,206,112,46,64,188,185,241,234,114,207
190 data 104,127,204,240,34,63,203,85,103,120,91,138,121,17,61,140,87,11692
200 data 80,28,153,225,167,126,183,52,155,50,152,209,98,228,124,89,37
210 data 193,151,55,75,223,71,181,201,139,198,109,131,81,216,147,9,237
220 data 72,117,43,242,179,182,200,213,244,76,161,6,54,211,31,199,36
230 data 92,248,184,175,190,149,186,86,58,132,96,217,110,205,229,226,32
240 data 146,227,74,10,246,66,236,35,83,39,19,178,47,41,171,130,202,11406
250 data 22,13,134,60,169,158,143,192,174,38,26,73,95,145,24,8,150
260 data 141,15,69,101,172,235,56,230,11,100,1,33,180,20,3,12,48
270 data 192,3,12,48,192,3,252,243,207,63,252,243,207,63,252,169,0
280 data 141,32,208,141,33,208,173,17,208,41,239,141,17,208,169,0,133
290 data 251,169,32,133,252,160,0,169,0,145,251,230,251,208,2,230,252,10296
300 data 165,251,201,64,208,240,165,252,201,63,208,234,173,17,208,9,32
310 data 141,17,208,173,22,208,41,223,9,16,141,22,208,173,24,208,9
320 data 8,141,24,208,173,17,208,9,16,141,17,208,96,169,40,133,251
330 data 169,131,133,252,169,0,133,253,169,216,133,254,160,0,177,251,145
340 data 253,230,251,208,2,230,252,230,253,208,2,230,254,165,251,201,16,12374
350 data 208,234,165,252,201,135,208,228,169,64,133,251,169,127,133,252,169
360 data 0,133,253,169,4,133,254,160,0,177,251,145,253,230,251,208,2
370 data 230,252,230,253,208,2,230,254,165,251,201,40,208,234,165,252,201
380 data 131,208,228,169,4,133,253,133,254,169,3,133,252,169,249,133,251
390 data 166,251,188,44,199,166,254,185,154,112,61,38,200,25,154,48,153,14367
400 data 154,48,32,158,204,185,250,96,61,38,200,25,250,32,153,250,32
410 data 32,158,204,185,214,102,61,38,200,25,214,38,153,214,38,32,158
420 data 204,185,76,125,61,38,200,25,76,61,153,76,61,185,184,107,61
430 data 38,200,25,184,43,153,184,43,32,158,204,185,88,123,61,38,200
440 data 25,88,59,153,88,59,32,158,204,185,142,114,61,38,200,25,142,9844
450 data 50,153,142,50,32,158,204,185,112,119,61,38,200,25,112,55,153
460 data 112,55,185,238,98,61,38,200,25,238,34,153,238,34,32,158,204
470 data 185,124,117,61,38,200,25,124,53,153,124,53,32,158,204,185,172
480 data 109,61,38,200,25,172,45,153,172,45,32,158,204,185,106,120,61
490 data 38,200,25,106,56,153,106,56,185,244,97,61,38,200,25,244,33,9713
500 data 153,244,33,32,158,204,185,94,122,61,38,200,25,94,58,153,94
510 data 58,32,158,204,185,220,101,61,38,200,25,220,37,153,220,37,32
520 data 158,204,185,166,110,61,38,200,25,166,46,153,166,46,185,226,100
530 data 61,38,200,25,226,36,153,226,36,185,136,115,61,38,200,25,136
540 data 51,153,136,51,185,196,105,61,38,200,25,196,41,153,196,41,185,10074
550 data 100,121,61,38,200,25,100,57,153,100,57,32,158,204,185,190,106
560 data 61,38,200,25,190,42,153,190,42,32,158,204,185,82,124,61,38
570 data 200,25,82,60,153,82,60,32,158,204,185,202,104,61,38,200,25
580 data 202,40,153,202,40,185,130,116,61,38,200,25,130,52,153,130,52
590 data 32,158,204,185,232,99,61,38,200,25,232,35,153,232,35,32,158,9603
600 data 204,185,160,111,61,38,200,25,160,47,153,160,47,32,158,204,185
610 data 208,103,61,38,200,25,208,39,153,208,39,185,148,113,61,38,200
620 data 25,148,49,153,148,49,32,158,204,185,70,126,61,38,200,25,70
630 data 62,153,70,62,32,158,204,185,178,108,61,38,200,25,178,44,153
640 data 178,44,32,158,204,185,118,118,61,38,200,25,118,54,153,118,54,9667
650 data 185,0,96,61,38,200,25,0,32,153,0,32,165,251,240,19,198
660 data 251,230,254,198,252,16,8,165,253,133,254,169,3,133,252,76,245
670 data 200,198,253,240,11,165,253,133,254,169,3,133,252,76,241,200,96
680 data 169,4,133,253,133,254,169,3,133,252,169,249,133,251,166,251,188
690 data 44,135,166,254,185,154,48,61,47,200,153,154,48,32,158,204,185,12602
700 data 250,32,61,47,200,153,250,32,32,158,204,185,214,38,61,47,200
710 data 153,214,38,32,158,204,185,76,61,61,47,200,153,76,61,32,158
720 data 204,185,184,43,61,47,200,153,184,43,32,158,204,185,88,59,61
730 data 47,200,153,88,59,32,158,204,185,142,50,61,47,200,153,142,50
740 data 32,158,204,185,112,55,61,47,200,153,112,55,32,158,204,185,238,10326
750 data 34,61,47,200,153,238,34,32,158,204,185,124,53,61,47,200,153
760 data 124,53,32,158,204,185,172,45,61,47,200,153,172,45,32,158,204
770 data 185,106,56,61,47,200,153,106,56,32,158,204,185,244,33,61,47
780 data 200,153,244,33,32,158,204,185,94,58,61,47,200,153,94,58,32
790 data 158,204,185,220,37,61,47,200,153,220,37,32,158,204,185,166,46,10282
800 data 61,47,200,153,166,46,32,158,204,185,226,36,61,47,200,153,226
810 data 36,32,158,204,185,136,51,61,47,200,153,136,51,32,158,204,185
820 data 196,41,61,47,200,153,196,41,32,158,204,185,100,57,61,47,200
830 data 153,100,57,32,158,204,185,190,42,61,47,200,153,190,42,32,158
840 data 204,185,82,60,61,47,200,153,82,60,32,158,204,185,202,40,61,10229
850 data 47,200,153,202,40,32,158,204,185,130,52,61,47,200,153,130,52
860 data 32,158,204,185,232,35,61,47,200,153,232,35,32,158,204,185,160
870 data 47,61,47,200,153,160,47,32,158,204,185,208,39,61,47,200,153
880 data 208,39,32,158,204,185,148,49,61,47,200,153,148,49,32,158,204
890 data 185,70,62,61,47,200,153,70,62,32,158,204,185,178,44,61,47,10255
900 data 200,153,178,44,32,158,204,185,118,54,61,47,200,153,118,54,32
910 data 158,204,185,0,32,61,47,200,153,0,32,32,158,204,165,251,240
920 data 19,198,251,230,254,198,252,16,8,165,253,133,254,169,3,133,252
930 data 76,240,202,198,253,240,11,165,253,133,254,169,3,133,252,76,236
940 data 202,96,96,-1,10189
```

High-Score listen

* Ace of Aces	26900	Johnny Dam, Randers
Action Biker	248949	Hanus Gaard, Torshavn
Aliens	18380	Michael Knudsen, Lyngby
Alleykat	5625150	Bruno Mikkelsen, Århus V.
Antiriad	500125	Mikkel Kaspersen, Frederiksberg
* Arkanoid	813810	Per A. Aspholt & Erik Nøklebye
* Army Moves	608305	Jesper Hansen, Haslev
* Avenger	100 %	Jesper & Morten, Dragør
* Barbarian	128350	Tom Carlsson, Hundested
* Barry McGuigans WCB	23595000	Bjørn Halsan, Hell, Norge
Beach Head II	894000	Keld Andersen, GrenÅ
Big Mac	148800	Simon Jacobsen, Hjørring
Blackhawk	107365	Jens Simonsen, Vejle
* Blagger	122500	Nikers Bubby Scoreboard
Blue Max	43800	Michael Grandt, Esbjerg
Bomb Jack	6624310	Jens Hartvig, Søborg
Bomb Jack II	2507200	Rene Vinkel, Lem ST.
Bounder	1180671	Kim Erichsen, Stensved
Bounty Bob Strikes Back		
Breakthru	594360	Ole Oberg, Tinglev
Bruce Lee	21740	Hans-Henrik Andersen, Ruds-Vedby
* Bubble Bobble	9984575	Lars Nielsen, Vejle
Bulldog	2658400	S. Fox Crew, Værløse (Rap. R.R.)
* Bumping Buggies	2877300	Per H. Carstensen, Strandby
Burnin' Rubber	205430	Geir Iversrud, Jaren, Norge
California Games:	600966	Sune Hansen, Fårup
Hacky Sack	45850	Frank Jensen, Galten
* Surfing	8.6	Rene Sørensen, Ugerløse
BMX	11589	Frank Jensen, Galten
Cauldron II	179800	Bruno Mikkelsen, Århus V.
Challenger	28213	Lars Jørgensen, Søborg
Chicken Chase	1000017	Lars Wurtz, Gedsted
Chopper	68025	Mikael Johannesem, Hvidovre
City Fighter	12126	Mikael Johannesen, Hvidovre
* Commando	34893000	Ivan Steen Siksne Pedersen, Skagen
Commando 86	75750	Jens Simonsen, Vejle
Confuzion	10940	Claus Danielsen, Bredstrup
Crackers Revenge	81100	Lars Randa Jensen, Hobro
* Dan Dare	9645	Jens Iversen, Ulstrup
Dare Devil Denis	77110	Jens Simonsen, Vejle
Davids Midnight	998340	Rune Sørensen, Hajrvig
* Death Wish III	79274	Morten Halsan, Hell, Norge
Decathlon (Activi.)	11245	Brian Bach Rasmussen, Århus
Delta	175630	Per Sørensen, Regstrup
Denarius	21680	Arnt Rem, Ishøj
Dragons Lair 2	56436	Michael Madsen, Malmø
* Dropzone	174550	Heidi Christiansen, Frederikssund
Eagles	73320	Per Sørensen, Regstrup
Elektra Glide	9441	Arnt Rem, Ishøj
Encounter	126900	Arne Kaltoft
Enduro Racer	2317055	Hans Klarsø, Sønderso
* Erebus	22199	Bjørn Halsan, Hell, Norge
* Express Raider	271350	Per Sørensen, Regstrup
Exterminator	251680	Niels Hedelund, Hobro
Falcon Patrol	156800	Christian Andersen, Århus
Fast Tracks (5 omgange)	01:01:30	Søren Tranberg, Roslev
* Fireant	316000	DILLO, Jyderup
* Firelord	157880	Jens Iversen, Ulstrup
* Formula 1	258820	Nikers Bubby Scoreboard
Fort Apocalypse	184567	Lasse Lindberg, Hillerød
Fred	750	Morten Nielsen, Skovlunde
* Galaxy	1245600	Ivan Steen Siksne Pedersen, Skagen
* Gauntlet	2532600	Ivan Steen Sikane Pedersen, Skagen
Gemstone Warrior	86200	Lars Kaltoft, Rødovre
Ghost'n'Goblins	13880950	Kenneth Hansen, Holme-Olstrup
Gobots	42200	Per Sørensen, Regstrup
GORF	37940	Kjell Tore Digernes, Bryne, Norge
Green Beret	4858900	Lars Randa Jensen, Hobro
Gryphon	147100	Laus Gro-Nielsen, Erslev
Gunship	11870	Geir Arne Mauland, Fjell, Norge
Gunstar	21399	Mikael Johannesen, Hvidovre
* Hades Nebula	120400	Thomas Bendt, Fjerritslev
Harrier Attack	274400	Sune Hansen, Fårup
* H.E.R.O.	2656040	Jens Iversen, Ulstrup
High Noon	79840	Mikael Johannesen, Hvidovre
Hollywood or Bust	2750354	Mads S. og Thomas SCC SIG
Hunchback	254000	Thomas H. Hansen, Grevinge
Ice Hunter	74340	Helle Boch Nielsen, Strandby
* I.C.U.P.S.	253620	Bjørn Halsan, Hell, Norge
Impossible Mission	30223	Hans M. Fagerli, Skjetten, Norge
Int. Karate II	153900	Lars Randa Jensen, Hobro
Into the Eagles N.	1139900	Hans-Henrik Andersen, Ruds-Vedby
Iridis Alpha	20100	Peter A. Jensen, Greve Strand
Jeep Command	426280	Ulrik Kilstrøm Nielsen, Kastrup
Judge Dredd	6460	Jakob Andersen, Odense
Kane	1530	Peter Larsen, Sakskøbing
Kick Start	18,21 sek.	Tobias Andersen, Køge
Krak Out	4605150	John Jul Jensen, Korsør
* Kung Fu Master	1093467	Anders Andersen, Ulsted
Law of the West	8224	Kim Jensen, Glostrup
* Leaderboard Golf (slag under par 18 huller)	21	Dennis L. Rose, København V.
* Legend of Kage	460810	Karsten Christen, Hjørring
* Le Mans	184530	Kenneth Broe, Odense
Lightforce	623850	Jesper Henriksen, Stensved
* Living Daylights	87200	Morten Halsan, Hell, Norge
Lode Runner	15150	Geir Arne Maulund, Fjell, Norge
* Mad Nurse	185420	Helene Jensen, Kbh. S
Mag Max	19700	Bremer Brothers, Kr.Hyllinge
Marble Madness	159900	Teis Brøting, Østbirk
Mario Bros.(gammel)	103000	Peter Poulsen, Tolne
Mario Bros. (ny)	62600	Peter Poulsen, Tolne
* Max Torque	519242	Jesper Koch, Farsø
* Mega Apocalypse	110730	Per Sørensen, Regstrup
* Metro Cross	762400	Lars Rasmussen, Horsens
* Milkrace	33280	Lars Rasmussen, Horsens
Mission Elevator	385600	Bjørn Bøje Clausen, Ærøskøbing
Montezumas Revenge	1037240	Anders Green, Hjerm
Monty on the Run	12350	Thomas H. Hansen, Grevinge
Mr. Dig	493900	Glenn Lykke.....Rødovre
Mr. Pacman	163180	Jens Simonsen, Vejle
Mutants	17804500	Kenneth Hansen, Holme-Olstrup
Nemesis	2208500	One-Two Crew, N.R.Sundby
Nemesis the Warlock	4760	Thomas Thestrup, Risskov
* Night Mission Pinb.	2950030	Jonny Justvik, Kristiandsand
1942	1870400	The Gnap Bros.
* Ninja Master	337375	Ivan Steen Siksne Pedersen, Skagen
Oil's well	159550	Mafiaen, Odense
* Olympic Skier	962	Jacob Damslund, Hårlev
Omega Race	703950	Kim og Christin, GranÅ
* Pacman	41050	Johnny Justvik, Kristiandsand
* Paperboy	278650	Jens Iversen, Ulstrup

HIGH SCORE Listen

★ : ny rekord

High Score-Kupon

Spil.......................

High Score ....

Spil.......................

High Score ....

Navn.........................

Adresse ....

......By.......................

Klip kuponen ud og send den til IC RUN Vejlebrovej 116. 2635 Ishøj

HIGH SCORE

Paradroid	315200	Anders Christensen, Vejle
Paradroid (New)	518300	Karsten Toksvig, Skals
Parallax	63300	Per H. Hansen, Holme-Olstrup
Park Patrol	990070	Tommy Christiansen, Sønderso
Pitstop II (Pro-level)	108 point	Jens Simonsen, Vejle
P.O.D.	113280	Arnt Rem, Ishøj
* Pogo Joe	3702400	Brian Nielsen, Gørlev
Pole Position	153860	Kent Rasmussen, Gelsted
Quartet	527200	Per Sørensen, Regstrup
Radar Rat Race	64600	Ulrik Gaarsted, 7 År
Raging Beast (Olee)	103800	Arne Kaltoft
Raid over Moscow	773700	Bent Madsen, Lundtofte
Ranarama	396200	Michael Grandt, Esbjerg
Re-bounder	29704	Bremer Brothers, Kr.Hyllinge
Renegade	105600	Frank Jensen, Galten
Reva (Silverstone)	1:26:4	Jesper Skou, Hørsholm
Road Runner	212060	BCT Split Personalities, Norge
Rock'n'Wrestle	201700	Steffen Febrin, Malling
Saboteur	191000	Ronnie Madsen, Løgstør
Sankion	2840100	Karsten Toksvig, Skals
Scooby Doo	133500	Bjørn Halsan, Hell, Norge
Seafox	118700	Mikael Johannsen, Hvidovre
* Shadow Skimmer	66500	Bjørh Halsan, Hell, Norge
Short Circuit	59170	Asmus Thomsen, Ribe
* Shogun	107 venner	Jens Iversen, Ulstrup
Silent Service (tons sænket)	1556600	Kenneth Hansen, Holme-Olstrup
Sinbad (Amiga)	92 %	Michael Knudsen, Haslev
Skate Rock	849640	Øjvind Langeland, Bryne, Norge
Skramble	452060	BCT-SP, Brønnøysund, Norge
Skramble II	77010	Karsten Toksvig, Skals
Slam Ball	6506300	Jens Hartvig, Søborg
Slapfight	293500	Per Sørensen, Regstrup
Solo Flight	19110	Alex R. Andersen, Daugbjerg
Solo Flight II	19815	Alex R. Andersen, Daugbjerg
* Sorcery	18700	Michael Lund, Frederikssund
Space Pilot	1020900	Claus Danielsen, Bredstrup
Speed King (Silverstone 1 omg.)	0:42:0	Christian Petersen, Køge
* Spy Hunter	1063780	Jens Iversen, Ulstrup
* Starquake	17290	Fritz Halsan, Hell, Norge
* Star Raiders II	280000	Per Sørensen, Regstrup
Strike Force Harr.	147 hits	Arnt Rem, Ishøj
* Suicide Strike	182000	Bjørn Halsan, Hell, Norge
Suicide Express	141300	Anders Degn, Ringkøbing
Summer Games II: Rowing	25.6	Dennis Christiansen, Helsingør
Super Cycle (level 1)	286940	Søren W. Hansen, Viby J.
Super Pipeline	444200	Sune Hansen, Fårup
Super Zaxxon	54500	Do??y Iqba?, Odense
Tapper	3520750	Jens Simonsen, Vejle
Terminator	8100	Jonas og Jens, Værløse
Terra Cresta	678300	The Gnap Bros.
* Thing Bounces Back	311665	Lynge Munch
Thrust	186030	Karsten Toksvig, Skals
Tiger Mission	819100	Lars Randa Jensen, Hobro
* Timeslip	190900	Nikers Bubby Scoreboard
* Toddler	21080	Thomas Lund, Kerteminde
* Track & Field	2414200	Rene Schneider & Allan Dideriksen, Ringkøbing
Trailblazer	296544	Morten Sommer, RyomgÅrd
Trap	59800	Morten Halsan, Hell, Norge
Twinky	2982	Jakob Petersen, Gelsted
U.F.O.	53470	Mikael Johannesen, Hvidovre
Up'n'Down	759400	Nick Jensen, Hobro
Uridium	12030500	Kenneth Hansen, Holme-Olstrup
Uridium (New)	2673800	Karsten Toksvig, Skals
V	28400	Michael Knudsen, Lyngby
* Video Meanies	66111	Nikers Bubby Scoreboard
Vikings	10420650	Kent Rasmussen, Gelsted
Void Runner	1839520	Bremer Brothers, Kr.Hyllinge
West	177120	Heidi Holm, Allerød
* West Bank	240020 (Day 25)	Mikkel Kaspersen, Frederiksberg
Who Dares Wins II	171790	Thomas Larsen, Daugård
Wizard's Lair	47% 110755	Laus Gro-Nielsen, Erslev
* Wizball	612980	Henrik Sætness, Oslo
Wonderboy	405380	Jan Gaardsdal, Ørum





Airborne Ranger

Umiddelbart virker plottet i dette spil alt andet end originalt. Det er jo ikke første gang vi ser et 4-vejs scrollende spil, hvor man med joystick i hånd skal dirigere en enlig elitesoldat sikkert gennem fjendeland, og helst undervejs påføre de fjendtlige styrker så svære tab som overhovedet muligt. Men Airborne Ranger er alligevel anderledes end Commando, Rambo og alle de andre gemene »shoot-'em-ups« (undskyld!). Men hvori består så forskellen? Læs videre - og find ud af, hvorfor Airborne Ranger simpelthen er et af de bedste spil til dato!

Med disketten følger en »feltmanual« og et keyboard-overlæg, så man bedre kan holde rede på de forskellige tasters funktion i spillet. Manualen er af MicroProse's sædvanlige høje standard, og den er fyldt med information, som er nødvendig for overhovedet at kunne starte spillet. Denne form for kopi-beskyttelse - med fede manualer og masser af »ekstraudstyr« -bliver stadigt mere almindelig, så NOGET godt ER der da kommet ud af piraternes virksomhed! Under alle omstændigheder er »feltmanualen« fyldt med historiske noter og detaljerede oplysninger om de våben og missioner, der indgår i spillet.

Der er hele 12 forskellige missioner fordelt på tre terræntyper (ørken-, tempereret- og arktisk klima), og din soldat (-og på senere levels også fjendens!) er udrustet med en »CAR-15 Colt« maskinpistol, »M26« håndgranater, »LAW-M72A2« anti-tank raketter, tidsindstillelige sprængladninger med variabel detonationstid, bajonet-kniv og førstehjælps-kits (just in case!). Tonen er altså lagt an til et rigtigt «hvis det bevæger sig, så skyd det -hvis det ikke bevæger sig, så skyd det alligevel«-spil, og fans af denne genre vil næppe heller blive skuffede. Det samme gælder - og dette er usædvanligt! -for traditionelle computer-strateger, for udover at være en god gang »røvere og soldater«, er Airborne Ranger faktisk et ret ambitiøst spilprojekt.

Man kan kravle, gå og løbe i alle retninger, og alene det, at man konstant ser et lille sigtekorn foran sin mand viser, at dette er et spil, hvor det faktisk kan betale sig at sigte, før man smider om sig med kostbar ammunition (modsat en del andre spil, jeg kan komme i tanke om). Terrænnet er rigt varieret med skyttegrave, søer, minefelter og diverse fjenstlige militærinstallationer. Skyttegravene er vigtige, for her kan man søge dækning for en pludselig byge af kugler, og samtidig egner de sig fortrinligt til at snige sig ind på intetanende, fjendtlige soldater (og i dette one-man-show af en »militær-simulation« er samtlige soldater pr. definition fjendtlige!) Søerne har samme beskyttende funktion, når man holder sig under vandet, men det kan ikke anbefales at blive dernede alt for længe ad gangen! I de arktiske missioner er søerne naturligvis tilfrosne. Spillet er ikke fejlfrit (i hvert fald ikke min pre-release version), og jeg har godt nok aldrig hørt om miner, der kunne kende forskel på ven og fjende. Ikke desto mindre så jeg op til flere gange fjendtlige soldater vade uskadte gennem minefelterne! Til gengæld var det mig en sand nydelse gang på gang at se dem falde igennem isen på de tilfrosne søer. Med håndgranaterne kan man nemlig lave revner i isen på »strategisk vigtige steder« (gnækgnæk!). I øvrigt kan man også neutralisere miner med sine granater, selvom denne - ret så larmende - fremgangsmåde af og til kan bevirke, at man tiltrækker sig fjendens opnærksomhed, når man allermindst har brug for den! I reglen vil det derfor nok være en god idé at »gå pænt udenom«.

Et spil slutter, hvis man dør, eller når man bliver samlet op af sit fly (opsamlingstedet er på kortet markeret med et kryds, og man kan tilkalde flyet nårsomhelst - uanset om man har fuldført sin mission eller ej). Herefter kommer man til den bedste high-scoreliste jeg endnu har set! Listen er permanent (saves til separat disk), og for hver fuldendt mission tilføres ens soldat yderligere points og forfremmelser (fra »Private First Class« til »Colonel«). Til hvert nyt spil kan man så vælge en soldat fra listen for at »bygge videre« på hans karriere. Hvis han så dør, slettes han af listen for bestandigt, og dette er med til at gøre det hele endnu mere spændende - for ikke at sige nervepirrende!

Dette koncept minder en del om role-playing games, og det virker bare fantastisk godt!

Grafik og lyd er vigtige ingredienser i enhver simulation (jeg tør knap nok tænke på, hvad MicroProse kan drive det til på Amigaen!), og også ud fra en rent teknisk betragtning løber Airborne Ranger af med laurbærrene. Scroll-effekten er ganske vist set bedre, men grafikken er glimrende og lyden absolut fyldestgørende.

Hele denne anmeldelse kunne i virkeligheden koges ned til 3 ord: Køb Airborne Ranger! Spillet slår definitivt bro over kløften mellem action og strategi, og det vil appellere til fans af begge genrer. Det appellerede i hvert fald til mig fra første stund, og jeg har spillet det lige siden.

WELL DONE, MicroProse!





Grafik	**95%**
Lyd	**90%**
Præsentation	**98%**
Underholdning	**96%**
Pris/Kvalitet	**90%**

Søren **MicroProse**



Clever & Smart

Magic Bytes, C64. 129 kr. og Amiga 249 kr.

Her har vi så den officielle licens af den berømte tegneserie Flip & Flop. Jeg tror ikke rigtig Magic Bytes har fundet ud af, hvad spillet skulle handle om. Der er nogle subgames, en by og en kloak. Så ligger der en avisside i pakningen, hvor der står noget om at Professor Bakterius er forsvundet. Desuden står der at Sneglevæddeløbsbanen er genåbnet og at der foregåt hasardspil i børnehaven. Altsammen skrevet på ubehjælpelig dansk. Så er det op til spilleren selv at finde ud af, at spillet egentlig går ud på at redde Professor Bakterius. Man styrer Flop (som hedder Flip i manualen - det er for dårligt!), og Flip følger blindt efter. Så kan man købe en sømandsforklædning og gå ned og spille hasardspil i børnehaven, hvorved man nemt kan tjene et par tusind. Så kan man købe en kimono-forklædning og gå på kinesisk restaurant og spise, så man ikke dør af sult. Man kan også finde overchefens frimærkesamling og sælge den på posthuset. Man kan også gå ned i en kloak og træde på mus og rotter og aflytte telefoner. Rundt omkring i byen løber bombemænd, som man også skal stoppe. Hvis de når at lægge en bompe, skal man demontere den på samme måde, som man overfører sig selv til en anden robot i Paradroid. Forvirret? Så er vi to.

Spillet er simpelthen den største pærevælling, jeg nogensinde har været udsat for. Undgå det for enhver pris!

+: Intet.
–: Hvad skal man gøre? Hvorfor? Hvordan?

Karakterer:	
Grafik	**75%**
Lyd	**70%**
Præsentation	**60%**
Underholdning	**10%**
Pris/Kvalitet	**15%**

The Hunt for Red October

Amiga, Commodore 64

Red October er den sovjetiske flådes nyeste trumfkort. En ubåd, der foruden at have en fantastisk slagkraft, også er udstyret med et helt nyt fremdriftssystem, der gør den så godt som umulig at opdage for fjendtlige skibe.

Som den mest erfarne og rutinerede af de sovjetiske ubådskaptajner er du blevet beordret til at teste dette vidunder på dens jomfrurejse. Hvad dine overordnede imidlertid ikke ved er, at du i længere tid har planlagt at hoppe af til vesten. Du beslutter dig derfor sammen med en håndfuld loyale officere at sætte kurs mod USA.

Inden afrejsen har du sendt en fuld tilståelse til de øverstkommanderende i flåden. De vil nu med alle til rådighed stående midler forsøge at ødelægge Red October og dermed forhindre, at dens dyrebare hemmeligheder falder i de forkerte hænder.

Når man loader Red October er der første man ser en næsten tro gengivelse af omslaget på boksen. Billedet forestiller en ubåd, som er omringet af sovjetiske skibe, helikoptere og jagerfly. Desværre er selve spillet langt fra så aktionfyldt, som man umiddelbart får indtryk af.

Red October er ligesom Silent Service ikon styret. Der er to rækker ikoner, en på hver sin side af selve displayet. På ikonerne til venstre har man mulighed for at ændre ubådens hastighed, dybde og retning, mens ikonerne til højre styrer det mere avancerede udstyr som f.eks. sonar og fremdriftsmiddel. Alle ikonerne er veldefinerede, og der går ikke lang tid før man kan begynde at spille for alvor.

Red October adskiller sig fra de andre ubådssimulationer med en lang række ekstra features. Man kan f.eks. selv vælge hvilken motor- og propeltype man vil bruge (har indflydelse på tophastigheden og støjniveauet), og man kan nu også affyre torpedoer selv om man er under periskop dybde.

Den største forskel på dette spil og så de andre ubådssimulationer, der er på markedet er nok, at man i stedet for at jage fjendtlige skibe nu selv er den jagede. Det gælder derfor om at holde så lav profil som muligt, hvis man vil undgå en hurtig død. Bedre bliver det ikke af, at de fjendtlige torpedoer bevæger sig så hurtigt, at det er mere held end forstand hvis man overlever en træfning. De mange avancerede features virker nærmest som en hæmsko når man bliver angrebet og der skal foretage hurtige beslutninger. Man vil derfor som regel vælge at sejle i en lang bue uden om ethvert skib (eller bruge mit tips). Det kan derfor godt blive en lidt kedsommelig affære at sejle over Atlanten.

Rent grafisk er Red October meget appetitlig at se på. Skærmen er overskueligt opbygget med displayet i midten, ikonerne ude i siderne og et tekstfelt for neden. Alle de skibe man møder undervejs er godt definerede og med mange flere detaljer, end man ellers er vant til. Det er således muligt at identificere de enkelte skibe ud fra et medfølgende kort. Desværre har hverken lyd eller gameplay samme høje kvalitet som grafikken.

Lydeffekterne indskrænker sig stort set til lidt motorlyd og et par blib, når en torpedo sendes afsted, hvilket er meget utilfredsstillende, når man tager Amigaens muligheder i betragtning.

Selve spillet er ganske simpelt for kedeligt. Bruger man det nye støjfri fremdriftssystem, har man ikke de store problemer med at undgå fjenden. Jeg synes heller ikke at spillet var nær »dybt« nok af et strategispil at være, og den lever slet ikke op til den noget ældre Silent Service, hvad angår brugervenlighed og underholdning.

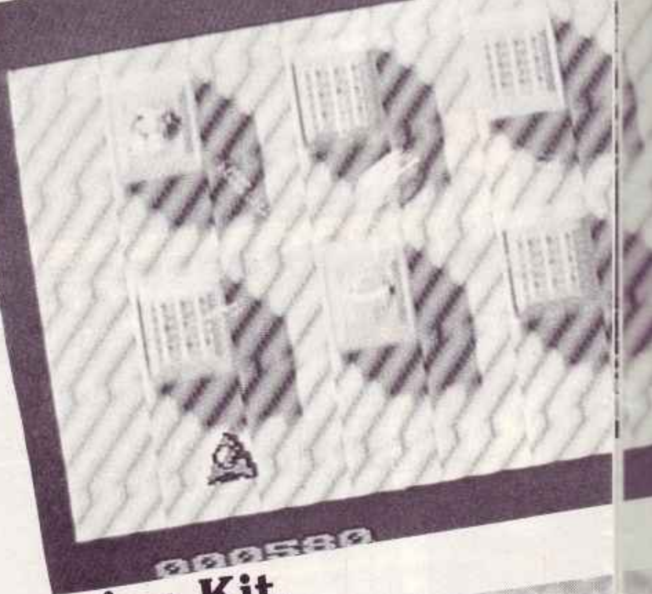
Man må nok konkludere at Red October er endnu en af en lang række mislykkede forsøg på at gøre en populær bog eller film til et computerprogram. Jeg ville ønske at programmørerne ikke havde lagt sig så tæt op ad bogen, men havde prøvet at lave en »rigtig« ubådssimulation. Det kunne der være kommet noget spændende ud af.

Grafik 90%
Lyd.......................... 50%
Præsentation........... 85%
Underholdning 60%
Pris/Kvalitet............ 75%
+ Flot indpakning
Save feature
– Der sker alt for lidt

Tips: Når du bliver angrebet så skynd dig at save spillestatus. Næste gang du loader vil fjenden med al sandsynlighed være forsvundet, og du kan sejle videre uden problemer (virker med sikkerhed på Amiga versionen).

Thomas Fiil





Shoot-Em-Up Construction Kit,

Outlaw

Nu er Outlaw jo ikke ligefrem et firma, man hører om hver dag, men det er bestemt ikke nogen undskyldning for ikke at købe SEUCK. Det er nemlig det Palace, der efter det ikke helt stuerene slagtespil Barbarian, har satset på at lave et nyt navn der skal dække over samarbejde imellem Palace og Free-lance programmører udefra. Og SEUCK er altså det første produkt derfra. Programmørerne er de samme som har lavet så kendte titler som Parallax og Wizball, de to titler som, såvidt jeg erindrer, er de eneste titler fra Ocean nogensinde der overhovedet har været noget ved at spille. Utvivlsomt også de eneste, som de ikke havde købt navnet til i dyre domme. Når man altså ikke tænker på Head Over Heels. Tænk bare på Knight Rider....ved nærmere eftertanke, lad hellere være. Hvad Ocean gør nu, når deres sidste forbindelse med kvalitet tydeligvis har indgået forbindelse med Palace, jaa, en eller anden kunne jo foreslå at de alle sammen hoppede ned i deres nok så berømte tropefisk akvarium og blev der.

Men programmørerne bag SEUCK har altså check på det gylle, det var mere det jeg ville sige, og det kan man tydeligt mærke, når man leger med SEUCK. Det er det eneste stykke værktøj til spilfremstilling, jeg nogensinde har set som ville noget her i tilværelsen, her indberegner jeg egne frembringelser gennem tiderne, og alt hvad jeg har set på alle andre maskiner og rom-boards.

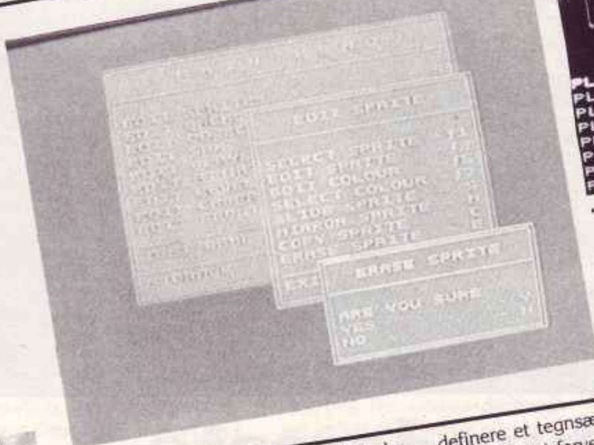
SEUCK er bare utroligt nemt at bruge, der er ikke sparet på noget som helst, det grænser til at være uhyggeligt. Og som om det ikke var nok kommer instruktionerne i plakatform og det hele kan styres med hånden på joysticket og en fod på tastaturet, det vil jeg kalde komfort. Hele programmet er baseret på menuer som man kan køre op og ned af med styrepinden eller hoppe rundt på ved at bruge tasterne. Det giver et fedt flow over det hele.

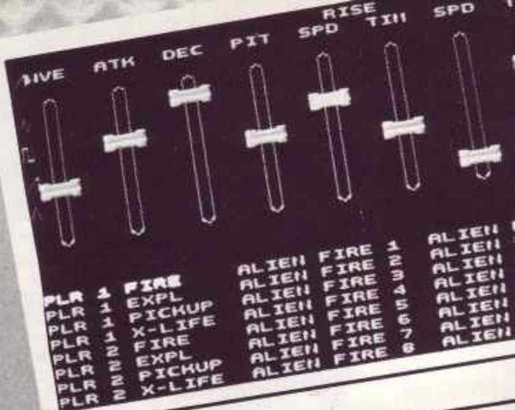
Hovedmenuen består af 10 punkter. Fra en ende af.

Edit Sprites: Vel nok det man først kommer til at tænke på når man laver spil. Sprites af en selv, sprites af fjenderne, sprites af eksplosionerne, sprites, sprites, sprites, 127 i alt. Det er som det skal være. De er i fire farver, fedt, hvoraf en er baggrundsfarven, hvad!, og to skal være ens for alle spritene, hør stop! Den sidste bestemmes individuelt. Men værktøjet, det er i orden.

Edit Objects: Et objekt er lig 1-18 sprites sat sammen i en passende rækkefølge og hastighed (det andre mennesker kalder animation). Når du så har sådant et objekt kan du så kalde det en fjende, en kugle, en ekslosion eller muligvis en spiller. Hvis du bestemmer dig til at dit objekt er så usigeligt grimt og misformet at det kun kan være en fjende er der en ny menu at udfylde. Hvor ond skal fjenden være, hvor hurtigt skal den bevæge sig, hvor meget skal den skyde, hvorhen, og skal den overhovedet skyde? Disse og mange andre spørgsmål skal du kunne besvare.

Edit Backgrounds: Dette, mine damer og herrer, er det mest nøjsomme og efter min mening





også det kedeligste arbejde, der pinedød skal udføres. Efter at have leget med SEUCK har jeg fået en del mere sympati med de programmører der bare bruger sort med små gule prikker i deres spil, hvor fantasiforladt det end måtte være. Magen til pillearbejde, men igen gør programmet hvad det kan, for at gøre det nemmere for dig.

Edit SFX: Snyd hvem du vil, lyd skal der til. Øhh..yeeurgh. Men det er ikke desto mindre sandt. Nu ville det jo nok have været lige en tand for ambitiøst at prøve at lave en musikdesigner, der ligesom gik i hak med resten af programmet, med hensyn til letbrugelighed. Det gør der heller noget for så er der til gengæld kommet en lydeffekt generatorer, med begge ben på jorden. Der er otte forskellige skydemodstande, det er så meningen, og det står sort på cremefarve i manualen, at man skal sjusse sig lidt frem, og når man får en god lyd, gemmer man den. Dette er definitivt et system hvor ALLE kan være med.

Edit Player Limitations: Her definerer man så sit skib. Eller skibe. For en af de mange super lækre ting ved SEUCK er at man kan spille to spillere samtidig, og de behøver ikke at være ens. De to spillere kan bestemmes helt seperat. hvilket for eksempel kunne give muligheder for at man kunne vælge om man helst ville spille spillet i en fuldt udrustet tank eller i barfodet med kniv, alt efter om man tager player 1 eller 2. Feeeeed ting.

Edit Attack Waves: Her bestemmer du hvor dine aliens skal være eller ikke være. Du glider op ad banen og hvis du så finder et sted, der ser lidt for stille og fredeligt ud standser du og placerer et monster. Du bestemmer hvor det skal starte og hvilken vej det skal gå ud af banen, og det behøver ikke nødvendigvis at være ligeud. Der er bare lige den hage ved det at det ganske enkelt æder op af hukommelsen at flytte hver enkelt fjende mærkelige snørklede veje, det siger manualplakaten selv. Hvad den også siger er hvordan man fjerner fjender man har placeret. Man tager siger plakaten og finder gespenstet og trykker en gang på fire. Så dukker der et sigtekorn frem på skærmen, med joysticket sigter du på det uanende dyr, skriger »Æd Laser Kage Ækle Rum Slam« og trykker på fire igen, for at findele monsteret og bruge hukommelsen på noget mere fornuftigt.

Edit Levels: Her kan du sætte din baggrundsgrafik sammen. Det gøres med de i 'Edit Background' udarbejdede blokke. Under samme menu punkt bestemmer du også hvornår banen skal flytte sig. Om den selv skal snøvle sig afsted eller om man skal skubbe den. Hvis den da overhovedet skal flytte sig.

Edit Front End: Istedet for smart musik og farverige billeder bliver man her sat til at skrive en tekst der skal stå på skærmen før man spiller. For at hele ikke skal være så kedeligt kan man selv definere et tegnsæt og lave sjove (ha,ha,ho,ho) farveeffekter.

Test Game: Her kan man så prøve sit spil hvergang man har ændret en lille smule uden at skulle til at assemble og hvad man ellers støder på ude i den virkelige verden. Det kan være et realistisk spil eller et med indbygget snydepoke. Det vil sige uendeligt liv.

Storage: I denne afdeling gemmer man så sit mesterværk og det kan gøres på 18 forskellige måder. På bånd eller kassette og så kan man gemme hver enkel lille bid for sig eller det hele i en stor klump. Det tager noget der svarer til uendelig lang tid at gemme det hele på bånd og det samme på disk, det er helt forfærdeligt.

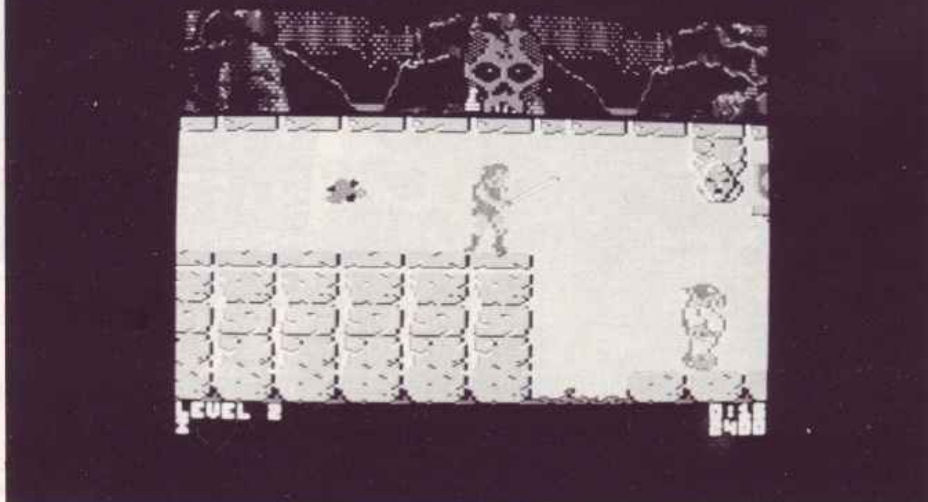
Hvis du tror at det er alt had du får for dine penge, så er du blevet snydt igen. For udover dette superprogram får du fire eksempler på hvordan man kan lave et spil, med SEUCK. Og der er vel at bemærke ikke blevet nasset på ideerne. Det er helt klart at det er folkene bag Parallax, der har lavet dem. For to ud af de fire spil foregår til bens ganske ligesom i førnævnte spil. Og det ydre rum er definitivt yt. Det ene spil foregår i det vilde vesten!!!

Dette er årets fedeste titel, køb den stjæl eller.. nej.. ikke det. Bare skaf det. Og så glæder redaktionen sig til at se jeres produkter på basen før sommer, tak.

+:Øhh.. det hele.
-: Det er ikke gratis. Man får ikke en Amiga med i købet.

Grafik.................. Up to you.
Lyd...................... Øhh, fedt.
Præsentation 90%
Underholdning............. 95%
Brugervenlighed............. JA
Pris/Kvalitet................ 95%

Otto



Thundercats

Elite, Commodore 64

Sidste nye licens hedder Thundercats. Thundercats er nogle tegnefilms/legetøjsfigurer meget lig He-Man og hvad de nu hedder. Under et plyndringstogt, er de onde MOLEMEN, agenter fra det onde MUMM-RA, brudt ind i CATS-LAIR, hvor de har kidnappet flere medlemmer af Thundercats-holdet. Oven i købet stjal de

The Eye of Thundera, den magiske juvel, der giver mystisk kraft til Omens Sværdet. LION-O var ikke hjemme, da borgen blev plyndret, men siden det var hans opgave at passe på The Eye of Thundera, tager han frivilligt afsted mod Castle Plundar for at redde sine holdkammerater og genfinde juvelen. Det er godt nok den styggeste gang øregas, jeg længe har hørt, men spillet er meget bedre. Du styrer selvfølgelig LION-O på hans tur rundt i borgen. Han er udstyret med et sværd fra start af, men kan sagtens finde andre våben skjult i små talismaner (talismænd?). Det gælder så om at hakke sig vej igennem en horisontalt scrollende bane inden tiden udløber. Klarer han det, går han videre til næste bane. Ind imellem bliver han tilbudt en mission, hvor han kan redde én af sine venner. Det lyder alt sammen lidt kedeligt, men det gode ved Thundercats er hastigheden og følingen. LION-O er ikke en af disse karate-fyre, der har 200 forskellige bevægelser og som kræver 4 joystick at styre. Han er en forholdsvis simpel gut, der kan hugge højt eller lavt - og det så det batter. Der er hele tiden fuld fart over feltet i Thundercats. Grafikken er standard Elite-grafik. Selvom jeg har en mistanke om at dette spil er lavet af Faster than Light programmørerne - dem der stod bag Lightforce. Både musik og grafik peger i den retning - og det er jo et plus. Musikken er anderledes. Den minder meget om en Rob Hubbard melodi, men jeg tror alligevel ikke at det er ham der har lavet den. Lydeffekterne er gode og passer godt til spillet. Præsentationen er det sædvanlige Elite-bras, men kan man leve med en ringe indpakning, gør det ikke noget.

+: Hurtigt og ukompliceret.
–: For lav emballagekvalitet.

Karakterer:
Grafik........................ 80%
Lyd........................... 75%
Underholdning............ 80%
Præsentation.............. 60%
Pris/Kvalitet.................. 80

Lars Jørgensen

Blockbusters

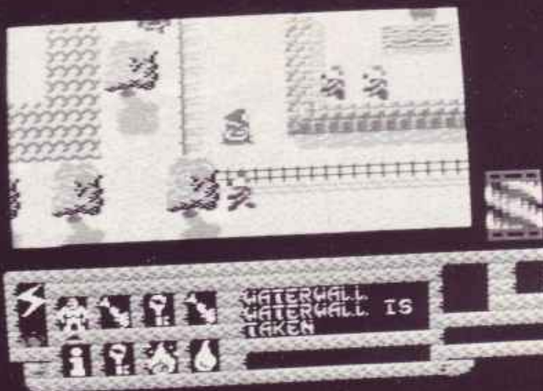
Domark. Commodore 64

En gang i en tidligere anmeldelse sagde jeg noget i retning af, at det aldrig ville kunne gå så galt, at vi fik Erling Bundgaard på spil. Det kunne det altså godt, for Domark har netop udsendt en række nye programmer kaldet TV Games, hvoraf Blockbusters er det første. Spillet er en licens af et af engelsk TV's husmor-programmer. Dem som vi kalder »ser man det!« og »Gæt og Grimasser«. Den engelske ækvivalent til Erling Bundgaard hedder Bob Holness - men det skal man ikke lade sig narre af, da Bob er mindst ligeså dum og dengset som Erling. Spillefeltet er delt op i en hel del hexagoner, der indeholder et bogstav hver. Man vælger så en hexagon med f.eks. et T i, og så spørger Bob, mens et digitaliseret billede af ham står og vrider og vender sig, »Hvilket T drikker vi hver dag?«. Så gælder det om at være hurtig til at trykke på sin klokke og skrive »TE«. Hvorefter Bob siger »korrekt«. Så har man erobret den hexagon. Det går så i al sin grusomme enkelthed ud på at forbinde den ene side af spillepladen med den anden med hexagoner. Klarer man det tre gange går man videre til Gold Run, hvor der er - og hold nu fast - TO bogstaver i hver hexagon. Klarer man goldrun er man Blockbuster! Problemet er bare, at man slukkede for computeren, da man havde svaret på det første spørgsmål.

+: Ingen
–: Det hele. Hvem kan få sådan en syg ide til et computerspil?

Karakterer:
Grafik........................ 30%
Lyd........................... 05%
Præsentation.............. 10%
Underholdning............ 05%
Pris/Kvalitet................. 05%

Druid II



Enlightenment, Firebird

Mine damer og herrer, Firefuglen Slår Igen. Druid II er en realitet, noget alle vi der har set Druid, har ventet på i umindelige tider. For alle udenforstående skal det siges at Firebird med Druid vandt kapløbet mod Gauntlet og Dandy. Druid vandt både med hvad udgivelsestidspunkt og kvalitet havde at gøre.

Driud II er ikke Druid med nye baner. Druid II er mere og andet. Det er lige som om der er blevet skruet op for alle sluserne og så kommer der selvfølgelig både skidt og kanel ud. I Druid II er man stadigvæk druiden Hasrinaxx, der kæmper mod ærkedjævelen Acamantor. Men efter Druid er man blevet en af de få Store Druider, med hvad dertil hører af kræfter. Men en rød tråd, der løber igennem begge spil er betydningen af de fire elementer; ild, vand, luft og jord. I Druid kunne man skyde misiler af hvert element af mod fjenden. I Druid II er det blevet lidt udvidet. Nu kan man trille veritable tæpper af ild og vand ud over sine fjender eller man kan hidkalde en ånd fra de respektive elementære planer, til at hjælpe sig. Ligesom man i Druid kunne kalde en Golem, en jordånd, til sig og her kommer den anden spiller ind i billedet. For i modsætning til det efterhånden ret store marked af to spiller spil (Her regner jeg også Gauntlet med), har Druid den finesse at de to spillere ikke har to ens figurer, men to forskellige, der kan supplere hinanden. For at der ikke skal være den helt store forskel på at spille 1 g 2 spillere, er der en indbygget intelligens til ånderne, så forstår de tre ordrer Gå Den Vej, Holdt og Følg Mig. Den sidste ordre forsøger ånden så at udføre efter bedste evne. Desværre er det et lidt frustrerende system. For det første tager det for lang tid at få styr på og for det andet når det aldrig at blive helt tilfredsstillende i pressede situationer. Det er helt klart sjovest at være to om at spille Druid, også selv om man kun skal lave det grove arbejde som ånd.

Men også selvom man er alene er Druid II virkelig et godt spil, det kan hverken ånder eller onder gøre noget ved.

Som det forhåbentlig kan ses af nærværende skærmbillede er spilleområdet ikke forfærdelig stort, det kan selvfølgelig virke irriterende, men det kan alle monstrene jo også og begge gør sit for at spillet er spændende. Så er der et panel der viser hvilke formularer man slæber rundt med, højst otte ud af 32 forskellige. Der er også en måler for hvormeget Firepower man har tilbage i højre pegefinger (den der sender de magiske lyn), men det er heldigvis kun en måler for hvor meget tryk der er på dem, der er ikke noget der hedder overheated eller Gun Empty. Til højre for de to er beskederne og en måler for hvor langt man er noget (det er den store tomme). Yderst til højre er åndernes afdeling. Her kan man se i hvilken retning ånden bevæger sig, hvor meget energi den har tilbage og et mærke for hvilken ordre en ånd har for tiden (det er den med commo-tegnet). Ved siden af actionskærmen har vi ens egen energimåler og hvad der ellers måtte være af tegn. En af de ting der kan blive vist her er ens lampes holdbarhed. Lampen er en af de sejeste ting i spillet. Det er sådan af spilleplanet er delt op i 15 landskaber, en af disse (ud af de baner jeg er kommet til) er helt mørk. Det eneste man kan se er udgangene til de andre landskaber, sig selv og de mest radioaktive monstre. Derfor er det nødvendigt at have en lys-formular, men intet lys holder evigt. Hverken i tid eller i sted, for det første går det jo ud på et eller andet ubelejligt tidspunkt, og for det andet har lysstrålerne kun en begrænset rækkevidde, det vil sige at når du går i mørke med lyset tændt kan du se alt i en afstand af halvanden meter foran dig, og ikke mere. Så bliver man naturligvis lettere desorienteret og når lyset går ud... bare glem det.

Der er masser af overraskelser og mystik i Druid II, musikken gør også sit til for at skabe stemning også selv om den til tider spiller pivende falsk. Druid II skal man ikke møde et mørkt sted, der er bid i.

+: Masser af godter og en flot manual
Holder mindet om Druid i hævd
–: Kan være lidt til besvær at håndtere alene
Især i starten

Grafik	**90%**
Lyd:	**70%**
Præsentation	**85%**
Underholdning	**90%**
Pris/Kvalitet	**90%**

Otto



Organize!

Micro-Systems Software Amiga

Når man læser om Amigaen i de forskellige fagblade fokuseres der ofte på dens enestående lyd og grafikegenskaber. Det er lidt af en fejl for Amigaen kan meget mere. Kombinerer man Motorola 68000 chipens hurtighed med Intuitions vindue og menu features, får man en hjemmecomputer med enorme muligheder hvad angår tekstbehandlingsprogrammer, regneark o.l. Der var da også fra starten sat store forventninger til Amigaen på dette punkt, men desværre har det taget firmaerne lidt lang tid at lave programmer, der virkeligt udnytter computerens kapacitet.

Micro-Systems Software er en af de få firmaer, der fra starten har produceret brugerprogrammer til Amigaen. Firmaet har stået bag titler som Analyze! (regneark), Scribble! (tekstbehandling) og nu senest Organize! (database).

Det første man gør, når man har startet Organize!, er at definere en lang række felter (forms), som dataen skal ligge i. Man har her mulighed for at vælge mellem 4 forskellige datatyper: Text, Numeric, Date og Yes/No, som specificerer hvilke typer oplysning der skal være i de enkelte felter.

Når man så har lavet »skabelonen«, har man mulighed for at flytte rundt med de forskellige felter så ens database får et mere professionelt præg, og er lettere at overskue for uforstående, hvorefter man er klar til at fylde databasen med de oplysninger, som »skabelonen« kræver.

Organize! gør det meget let at komme igang, også selv om man ikke før har arbejdet med databaser. Da man kan styre de fleste ting med musen, kan man gå lige til sagen uden, at man behøver at nærlæse manualen. Der går derfor ikke lang tid før man har styr på pladesamlingen.

Samtidig med at Organize! er let at gå til for begyndere, har den også en række ekstra features for den mere avancerede bruger. Det gælder ting som f.eks. Index, Search og Pack. Desuden er det med Organize! muligt at foretage beregninger på de enkelte felter v.h.a. de mange indbyggede regneoperationer. Er man også i besiddelse af Scribble! er der en Mailmerge feature, der gør det muligt at overføre informationer fra databasen til brug i formaliserede breve (er meget anvendelig, hvis man f.eks. i en sportsforening skal sende 100 breve afsted med ens ordlyd, men med forskellige adresser). Sidst men ikke mindst er Organize! kompatibel med DBaseIII filer.

Organize! er et udmærket databaseprogram, der formentlig vil dække de fleste Amiga ejeres behov. Den er let at betjene, og har mange avancerede features, der gør den meget anvendelig. Står man for at skulle investere i en database, er Organize! et godt bud. Jeg vil imidlertid anbefale at man ser sig godt for på markedet inden man beslutter sig for et køb, da der til stadighed kommer nyere og mere avancerede programmer på markedet.

Thomas Fiil





Deja Vu (A Nightmare Comes True!!)

Deja Vu er den første titel i Mindscape's »ICOM simulations« serie, hvor de to følgende er Uninvited og Shadowgate. Alle 3 får til Amigaen, men selv om 64-versioner er under forberedelse, er det foreløbig kun Deja Vu (udtales »dæsja vy«), der fås til denne gode gamle maskine. Ligesom »Cinemaware«-serien (Defender of the Crown osv.) er her altså tale om en række spil, der oprindeligt blev udviklet på 16-bit computere, og efter at have set de flotte billeder i Amiga-versionen, var jeg på forhånd ret skeptisk indstillet, da jeg modtog in »brødkasse«-version.

Men selv om den 16-farvede grafik naturligvis ikke ligger på højde med originalens, så er den efter 64 standard både farverig, flot og atmosfærisk. Og hvad styrings-systemet angår, er det næsten som at få en Amiga hjem i stuen (eller hvor man nu opbevarer sin computer). INTUITION (mus- og vinduesteknikken) er med stort held overført til 64'eren, og ved hjælp af sit trofaste joystick, 8 kommandoer (examine, open, close, speak, operate, go, hit og consume) og et væld af vinduer, kan man lynhurtigt foretage ret komplicerede ting på den mest naturlige måde. I modsætning til f.eks. Kobyashi Naru og andre forsøg på alternative parser-systemer, er der altså her en ikon-teknik, der rent faktisk fungerer. De mest almindelige kommandoer kan endda erstattes af det, der i Amiga-versionen hedder et »double-click«! Hvis man f.eks. vil åbne en dør, fører man bare pilen hen på billedet af døren og trykker fire - 2 gange hurtigt efter hinanden, og vupti! - døren går op (hvis den da ikke er låst!). Denne teknik gør programmet til en fryd at arbejde med, og brugervenligheden - interaktionen mellem spiller og spil - siger Spar 2.

Plottet (handling og baggrundshistorie) er også meget veludtænkt, og spillet udvikler sig ret atmosfærisk. det starter med, at man kommer til sig selv inde på et offentligt herretoilet, og ikke har den fjerneste idé om, hvad der er sket, hvor man er - og HVEM man er.

Åh nej!, er der sikkert en og anden Mindshadow-spiller, der tænker, ikke igen! Men selv om idéen med hukommelsestabet ikke er ny, så er Deja Vu allievel anderledes. Atmosfæren virker nærmest som en mellemting mellem Mindshadow og Borrowed Time, og hvis nogen skulle være i tvivl, så er det en meget kraftfuld og effektiv blanding!

Man finder ud af, at hukommelsestabet skyldes en indsprøjtning man har fået af stoffet »Diethanol Trimene« - et stof, der kan være dødeligt, hvis man ikke får en modgift i tide. Når man har fundet og taget modgiften, begynder ens livshistorie at dukke op som korte glimt i ens hukommelse (heraf navnet »Deja Vu« = »allerede set«/»noget man har set før«), og de små situationsbeskrivelser er faktisk ret morsomme. Der er i det hele taget meget humor i spillet, og man kan få meget sjov ud af at undersøge forskellige ting. Programmet er fyldt med detaljerede beskrivelser af ting og hændelser, der ikke spiller nogen rolle i løsningen af spillets gåder, men som bare er med for at underholde.

På et tidspunkt kom jeg til en gammel Mercedes med et aflåst bagagerum, og da jeg på daværende tidspunkt ikke havde fundet bilnøglerne, prøvede jeg at skyde låsen op med min pistol. Efter en passende lydeffekt fløj bagsmækken op, og jeg kunne ikke undgå at få øje på en meget fed kvinde, der lå bastet og bundet inde i bagagerummet. Da jeg undersøgte hende nærmere, fik jeg denne besked: »She is dead. Killed by a gunshot. Apparently she was struck by a bullet that some fool used to open the trunk.« Festligt!

Men ét er den tilsigtede humor, noget ganske andet er den utilsigtede, og der var faktsk et par steder, hvor spillet var ufrivilligt komisk. Hen mod slutningen kom jeg f.eks. til et soveværelse, hvor Miss Vickers lå og sov, og uanset hvad jeg prøvede, var det umuligt at vække damen! Først forsøgte jeg med »speak« kommandoen - ingen reaktion. Så blev jeg lidt utålmodig og førte cursoren hen på »hit«-ikonen, en det eneste jeg fik ud af at stikke hende én på skrinet var en lille besked om, at hun fik et forbigående mareridt forårsaget af det hårde slag. I desperation trak jeg min revolver og tømte i blinde magasinet. Da krudtrøgen omsider havde lagt sig, og jeg efterhånden var ved at have genvundet fatningen, åbnede jeg forsigtigt øjnene og blev mødt med denne besked: »You've blown away the mirror!«. Miss Vickers sov trygt videre, som om intet var hændt.

Når jeg nu bagefter tænker tilbage på spillet, kan jeg ikke frigøre fra en følelse af, at det hele var en anelse for let. Erfarne adventurers vil sandsynligvis kunne gennemføre spillet på et par dage, og selv om de garanteret vil more sig, mens de spiller, så ER det jo en lidt kortvarig fornøjelse. Men jeg kan varmt anbefale dette; spil til folk, som endnu er nye udi adventure-spillets ædle kunst, og som - stillet overfor et sværere spil - sikkert alt for hurtigt ville give op.

Deja Vu er en meget velprogrammeret og særdeles underholdende introduktion til adventure genren, som jeg varmt vil anbefale til alle, der godt lige vil snuse til adventures uden straks at hoppe ud, hvor vandet er dybest. Prøv det, og jeg garanterer: I vil blive hooked på adventures for bestandigt!

Mindscape C-64, disk.

- \+ Lækkert styresystem. Fed grafik! Ideel som introduktion til adventures.
- – For nemt for hærdede eventyrere.

Præsentation 90%
Interaktion 95%
Atmosfære..................... 90%
Sværhedgrad .... Nem
Pris/Kvalitet................. 90%

Søren

Ronnie's Rapkasse



Helt blødt

Hej Rubberduck!
Først vil jeg sige, at I har verdens bedste blad. Highscore--listen er fin. Anmeldelserne er helt i top, prima artikler og sidst men ikke mindst, langt bedre end .... . (Uha, uha).

Bjørn og Roy fra Norge ser ud til kun selv at have testet demoen i The Last Ninja.

Der er dog nogle minusser med bladet. F.eks. spilleanmeldelserne tager en hel side ca. 40-50% tekst, 30% billeder og 30-40% prikker.

Med hilsen:
Hanus Gaard
Torshavn
PS. Fint med at give de danske spil den rigtige karakter (ikke ligesom ....).

Hej Hanus!
Tak for brevet og de pæne ord. Desværre havde der også sneget sig et mindre pænt ord ind et par steder, så det måtte jeg erstatte med 4 prikker. Vi kan jo ikke have den slags i et pænt blad.

Med hesyn til dit lille regnestykke om hvordan vi bruger pladsen i spilanmeldelserne, så må det da i hvert fald være positivt at vi udnytter siderne 110%. Og det kan endda blive endnu bedre; jeg har nemlig hørt redaktøren snakke om at sætte teksten til anmeldelserne med en mindre skrift (ligesom den vi bruger her i brevkassen). Så må der blive plads til mindst 120% på hver side.

Bestikkelsbær

Hej Ronnie.
Kunne du gøre mig en lille tjeneste?
Hvor kan man købe LIST, helst i nærheden af Ølstykke.

Og så ville jeg spørge om du ikke havde en lille, bitte poke til Bubble Bobble, for ellers dør jeg af kedsomhed inden længe, fordi jeg simpelthen ikke kan komme længere.

Og så synes jeg at jeres spilleanmeldelser skulle være samlet på et sted i bladet i stedet for at de ligger midt i søtesten af et modem eller sådan noget lignende, f.eks. Super Sprint. Jeg ledte og ledte efter det sidste af anmeldelsen, og efter lang tid fandt jeg det blandet ind i oplysninger om Amiga-programmer.
PS. Hvor kan man købe Super Sprint?
PPS. Her er lidt mundgodt. Det er stikkelsbærbolsjer.

Det var alt fra
Søren Hvidager

Ah. Smask, smask. Knas, smask. Hvilken fremragende ide. Det er måske BEstikkelsbær, ha, ha, ha. (Okay, lidt plat). Der er selvfølgelig intet jeg hellere vil end at hjælpe sådan en fremragende venlig og gavmild læser, men da jeg desværre ikke kan opdrive en poke til Bubble Bobble, så du må nøjes med det gamle trick med at skifte mellem 1. og 2. spiller, lidt endnu, indtil der dukker noget op i Snydehjørnet.

Med hensyn til LIST er det nemt klaret. LIST kan købes de samme steder som IC/Run, og det første nummer udkommer ganske kort efter dette nummer af IC, så det er næsten bare at blive i bladkiosken og vente.

Du har ret i det med Super Sprint-anmeldelsen. Det var noget rod, men hvis du vidste hvordan dette blad bliver til, ville du vide, at det er et mirakel, at den slags ikke sker oftere.

PS. Du er netop blevet givet titlen 'Særligt Æret R.R.-læser' samt retten til at bære samme. Med denne ære følger en præmie, og du behøver derfor ikke længere at bekymre dig om, hvor du kan købe Super Sprint.

Rappe svar

Hallo Ronnie Rap!
Jeg er læser af et godt blad, IC/Run, men jeg synes at I bør ændre lidt på bladet. Her er nogle forslag:

1. FJERN Kapt. PEEK & POKE, da de sætter de samme rutiner i flere gange.

Er du rigtig klog? Hvis vi skulle indføre dødsstraf for den slags småfejl, så skulle det meste af redaktionen jo skiftes ud hver måned.

2. START cracker serien igen. INDSE det Folks! Crackere er blandt verdens bedste programmører.

Hvorfor f..øh, rap..tager de sig så ikke sammen til at lave deres egne programmer. Men bortset fra det, så kommer der crackerstof igen. F.eks. en sød lille historie om en fyr, der kom til at betale 1000 kr. for at give crackede programmer videre.

3. Hvad med at vise billeder fra Demoer fra Cracker/-Demomaker's, for sig ikke, I ikke har nogle.

Mærkelig ide.

4. Mere Amiga-stof: Maskinkode, Tips & Tricks. (Desuden er Amiga Maskinkode ikke svært).

Alt er relativt. Eller for at sige det på en anden måde:

a. Mere af noget, betyder mindre af noget andet.
b. Amiga Maskinkode er sværere end at smøre en syltetøjsmad, og også de fleste andre ting, jeg lige kan komme i tanke om.

5. Læser hjælper læser-brevkasse.

I de brevkasser vi har i bladet nu, er det sådan at læserne spørger os, og hvis vi ikke kan svare, så spørger vi læserne. Er det ikke godt nok (spørger jeg så)?

6. Mere Rap.

Jaaa, mere rap. Nu jeg er i gang med at spørge læserne, så er der måske en der ved, om det er normalt for ænder at holde territorier?

7. FJERN Highscorelisten. De fleste er opnået på knækket spil med »Cheat Mode on«. F.eks. Boulderdash. Det må da være løgn; da det tager over 1 time at lave 37000. Jeg elsker selv Boulderdash og i level D i 2 eller 3 spiste jeg 367 diamanter. »Hvem kan slå den?«

Hilsen D.D.D.

Det er rigtigt. Undervurder ikke folks evner til at snyde. Men undervurder heller ikke folks tålmodighed med computerspil. Jeg siger stadig at langt de fleste af scorene på listen er ægte.

Rappe spørgsmål

Til redaktionens rappe rap-and!

1) Hvem har lavet de flotte tegninger af dig?

Krusedullen nede i hjørnet af nogle af tegningerne betyder Henrik Friis. Han er bladets specielle andeportrættør, og jeg kan kun give dig helt ret; tegningerne er ganske vellignende.

2) Hvor mange breve kan du åbne på 10 minutter?

Det kommer jo an på brevene. Jeg fik engang et som det tog 10 minutter at åbne. (Det er ikke nogen opfordring).

3) Hvor gammel er du?

Ærlig talt, så fik jeg ikke lige tid til at kigge i kalenderen, dengang. Men det må være ca. 10 år siden. Samme årgang som den første mikrocomputer, forresten.

4) Er du i familie med Anders And?

Jeg kan kun understrege at det ganske rigtigt er en and.

Din rapkasse er bare GUF, Ronnie. Lad os få et par sider mere af den.

Med raplende hilsen
Lynge Munch, Pedersker

Uh, ja. Det er bare GUUF.



Lette spørgsmål?

Hej Rappe!

Lette spørgsmål!

Er Out Run lavet på C64.?

Hvordan får jeg min 128D til at køre med 2 diskettestationer samtidig? Kan man købe en omskifter? Hvis ja, hvad koster det?

Hvad hedder personerne bag SUS? Er der en der hedder John Schlüter?

Med rap...lige et øjeblik.

Hvordan får jeg et ordentligt GEOS! Når man tegner to forskellige farver oven på hinanden bliver et stykke af den ene den anden farve!

Personligt spørgsmål: Har du en hjerne som en Amstrad eller som en Commodore computer?

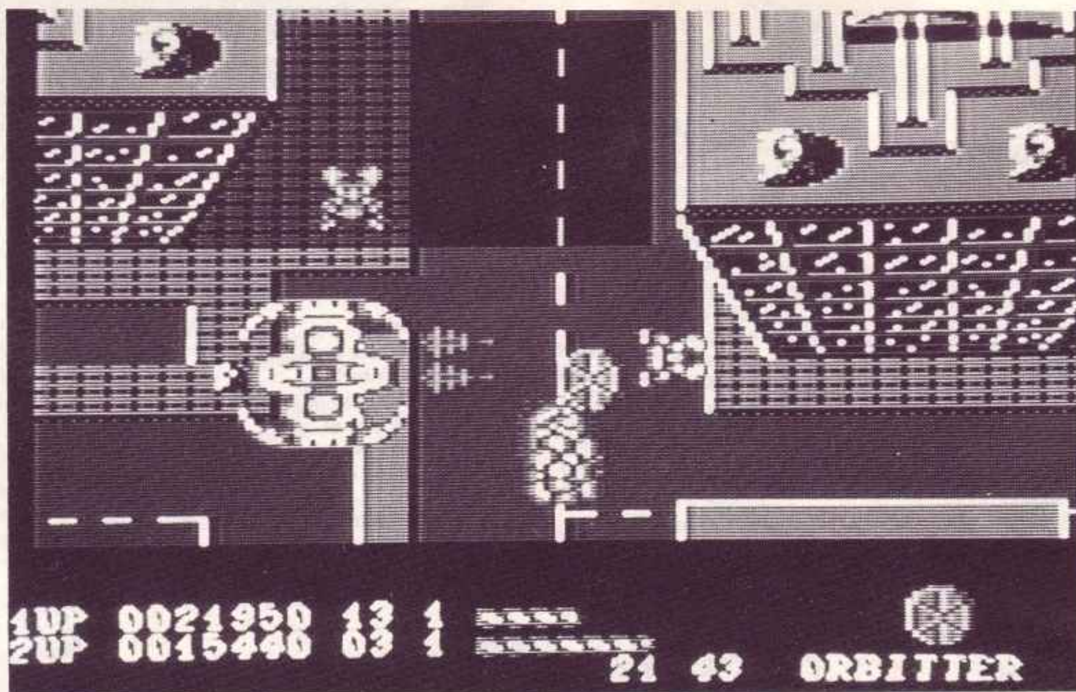
Med RAPlende hilsner
K.M.

Ja, U.S. Gold udgiver Out Run til C64.

Efter en lille passiar med min forfærdelige fætter, er jeg nået til dette svar: Hvis du sætter en ekstra diskettestation på din 128D, så skal den laves om til at være device nr. 9 (eller 10 eller 11). Dette gøres ved et net lille operativt indgreb i stationen. I manualen står der at man skal skubbe på et par dipswitches, men i Dagens Danmark er dipswitchene erstattet af små ledninger, der skal skæres over. Hvis du har brug for mere forklaring, så skriv og spørg Albert.

SUS' advokat og talsmand hedder Johan Schlüter. Derudover består SUS som navnet siger af »Udbydere af Standardprogrammel«, altså ikke personer, men firmaer, bl.a. PCS og Super-Soft.

Der er ikke noget at gøre ved det med GEOS. Det skyldes at 64'eren er mere indstillet på at lave farvede bogstaver end farvet grafik. Ak ja, teknologien var jo ikke så udviklet, dengang den gode brødkasse blev konstrueret.



M.A.C.H.

Starvision, 179/248 kr.

Du er »Knight of the Galaxy«. Du er blevet udvalgt til, ene og alene, at befrie menneskeheden fra de onde robotter der har erobret planeterne Unox, Xerax og Zirox. Du er en rigtig Manouverable Armed Computer Human. Noget i den stil, bliver du på folkeskole-engelsk præsenteret for, når du gennemgår instruktionerne til det nye danske spil, M.A.C.H.

M.A.C.H. er den første udgivelse fra det pæredanske softwarehus, Starvision. Sammenlignet med de tidligere mindre gode danske spil som The Wikings, Tiger Mission og Eagles, er M.A.C.H. nummer eet! Sej grafik, hurtig animation og tiltalende gameplay er kodeordet. Spillet vil stensikkert ligge længe og lunt på de internationale hitlister!

Inden jeg hopper ud i gameplay'et vil jeg berette lidt omkring M.A.C.H.'s interessante livshistorie. Thomas Zelikman, ophavsmand til M.A.C.H., har arbejdet på spillet i ca. halvandet år. I starten var planen den, at hans spil skulle sælges til det nu skandaleramte Kele-Line. Dengang var spillet kendt under navnet The Fourth Dimension - Kele-Line udsendte utallige pressemeddelelser, hvor The Fourth Dimension optrådte som hovedfigur. Efter godt og vel et halvt års samarbejde med Kele-Line, blev Zelikman'en - ligesom alle andre - træt af Keld Jensens eskapader, og han brød kontrakten. Han arbejdede støt videre med sit spil, og kontaktede en håndfuld andre firmaer for at finde en erstatning for Kele-Line.

Deriblandt kontaktede han World Games, som gerne ville udgive spillet. Imidlertid, var tilbuddet fra World Games ikke fristende, så jagten på en køber gik videre. På dette tidspunkt, var spillet blevet omdøbt til M.A.C.H., og spillet var blevet væsentligt ændret. Hewson, kendt for bl.a. Uridium og den danske fiasko, Eagles, var interesseret i at købe rettighederne, men krævede visse ændringer.

Mens Thomas ændrede på livet løs, faldt han over Søren »Wikings« Grønbech, som var ved at oprette anpartsselskabet Starvision Software. Herr Grønbech havde samlet en håndfuld danske programmører og grafikere, til at arbejde for sig på et for ham fordelagtigt niveau. Dette, samt det, at Starvision selv sælger til de udenlandske distributører - uden at viderelicensere rettighederne - gør åbenbart, at Starvision kan tilbyde både større sikkerhed og større økonomisk gevinst. Thomas Zelikman valgte Starvision, fremfor de større og veletablerede softwarehuse - en stor risiko, men absolut risikoen værd! Starvision er nemlig et ungt og professionelt firma, vi uden tvivl vil komme til at opleve seje titler fra.

Torben Bakager har formået, at give M.A.C.H. et ekstra skub i form af en flot detaljeret grafik, der opleves fra en skæv 3D-vinkel. Han har dog ikke været ene om grafikken. Den velkendte Kaptajn Poke, alias Bo R. Petersen, har designet og tegnet størstedelen af baggrundsgrafikken på første bane. Også Johannes Bjerregaard her begået sig igen. Det danske musikgene, har med lydsiden på M.A.C.H. indført en ny genre inden for computermusik. Den er måske lidt monoton, men den giver en svævende fornemmelse af, at man befinder sig i det ydre rum. Spillet indeholder 5 forskellige suverænt gode soundtracks, samt et uendeligt forråd af seje lydeffekter.

Lad os gå videre med lidt tekniske detaljer om selve spillet. Nederst på skærmen, har du et






kontrolpanel, hvor du kan se hvormeget du har tilbage af de forskellige enheder, bl.a. Laser Energy, Smart Bombs, Skjold osv. Alle disse enheder, kan du få flere af, ved at skyde nogle Carriers og så samle POW'erne op. Hvis du har Smart Bombs kan du, hvis du vrider joysticket lynhurtigt fra side til side, udrydde de fjender der befinder sig på skærmen. Der er også mange andre våben som f.eks. Mega Blaster, Auto Fire og Penetrator. En fiks detalje er, at hvergang der kommer en ny formation af fjender, kan man yderst til højre se hvilke fjender det drejer sig om.

En vigtig faktor i spillet er x-og y-koordinaterne, som står nederst på kontrolpanelet. Man er tilbøjelig til, ved første øjekast, at overse dem men som der står i instruktionerne: »They have more meaning than yoy could ever imagine«. Det er også fuldstændigt korrekt, for når man har spillet tilstrækkeligt længe, finder man ud af, at man udfra disse koordinater kan forudse hvilke fjender eller Carriers der vil dukke op. Det fandt jeg ud af, da jeg et øjeblik løsnede grebet om joysticket mens jeg befandt mig på det øverste y-koordinat. Jeg kan ikke huske x-koordinatet, men der kom squ' ingen nye formationer før jeg rykkede min M.A.C.H. hen ad x-aksen.

Det er meningen, at du for at gennemføre spillet, skal ødelægge et vist antal fjender pr. bane. Det er svært og drøjt, men hos Starvision siger de, at det godt kan lade sig gøre. De indrømmer det er svært, men for at holde modet oppe hos spillerne, har de arrangeret en konkurrence om en Amiga 500 for de få, der kan gennemføre spillet. På bane 1, skal du f.eks. destuere 25 Vacilators, 5 Gyphons og et Moderfartøj for at komme videre til næste bane. Personligt har jeg ikke kunnet komme længere end til de 5 Gyphons. Derfor har jeg booked hele næste uge i min Time Manager.

Jeg skal spille M.A.C.H.

Som sagt, spillet er svært, men er man først kommet lidt ind i det, finder man hurtigt ud af hvad man skal gøre, for at opnå de rigtige resultater. F.eks. for at få mere skjold, skal du skyde en Green Carrier to gange, og så samle POW'et op. Cyan Carrier, som giver flere Smart Bombs, skal kun have eet skud, og så skal POW'et samles op. For at få mere Laser Energy, skal du bare skyde en Laser Carrier. Der er også en masse små irriterende fjender, bla. en der hedder Frame Fourk, som er virkelig svære at slippe fra. Og endnu mere irriterende er det, at de fleste af fjenderne kredser rundt om dig for til sidst, at støde ind i dig så du mister en masse energi. Der er ikke andet at gøre, end at skyde fjenderne så snart de kommer ind på skærmen. Det er hårdt arbejde, til tider direkte deprimerende, men det er et spil man bliver ved med at spille til man segner!

TIPS:

Hvis du har brug for mere skjoldenergi, så flyv hen omkring x-position 15 og y-position 52 (15,52). Der kommer der nemlig Green Carriers du kan skyde, så du kan samle nogle skjold-POW'er op.

+ Godt dokumenteret
Grafik & Gameplay
Fristende konkurrence
Godt alternativ til udenlandske spil
— Instruktioner på skole engelsk

Grafik	**90%**
Lyd	**89%**
Præsentation	**96%**
Underholdning	**90%**
Atmosfære	**95%**
Pris/Kvalitet	**90%**

Fnuggi

Albert Teknoduck's Brevkasse!



Albert Teknoduck's

Kære Albert:
Jeg har nogle spørgsmål angående maskinkode på Commodore 64. Men først vil jeg sige, at det er et smadderfedt blad og jeg håber, at det vil fortsætte!

Spørgsmålene lyder således:

1. Hvordan dividerer man i maskinsprog?

2. Hvordan finder man ud af hvilket tegn, en sprite kolliderer med? Jeg vil blive meget glad, hvis I vil lave sådan en rutine!

Hjertelig hilsen
Thomas Neumann
Fiskene 48
3650 Ølstykke

Kære Thomas

Grunden til, at du er kommet med så hurtigt er udelukkende på grund af din hjertelige smiger! Det er ellers sædvane, at alle tekniske læserbreve skal ligge på en redaktionshylde i minimum 9 uger. Det er udelukkende for at sikre min dyrbare person mod brevbomber. Nok pjank, jeg kan godt besvare dine spørgsmål...

1. For at dividere i maskinkode, skal man enten lave en stor kompliceret rutine, eller man kan vælge at nøjes med kun at dividere med de tal, computeren umiddelbart kan håndtere. det drejer sig altså om tallene (1,2,4,8,...32768).

Man kan godt bruge både en byte eller en word. En word er det samme som eet tal, der ligger i to sammenhængende bytes (lo & hi). Hvis man vil dividere en byte med 4, skal man lsr'e tallet to gange i træk (2*2=4), og hvis man vil dividere med 2, skal man kun lsr'e tallet een gang. Derimod, hvis man skal dividere en word med 4, skal man først lsr'e lo-byten og lige derefter skal man ror'e hi-byten. Det skal man gøre to gange, og hvis man skal dividere med 2, skal man ligesom i byte-dividering kun gøre det een gang. Man ror'er hi-byten, for at føre carry-flaget fra lo-byten videre over i hi-byten. I program nr. 3, kan du se, hvordan det føres ud i praksis. I dette eksempel, dividerer jeg word-tallet 9352 med 8. Du kan se jeg dividerer med otte, fordi jeg lsr'er of ror'er 3 gange i træk (2*2*2=8). I programeksempel nr. 3, bliver først start-tallet og derefter resultatet skrevet ud så du kan se, at det er rigtigt nok hvad jeg siger (9352/8=1169).

2. Jeg vil ikke forklare dig hvordan det kan lade sig gøre. Man skal dividere, gange og trække fra i een lang køre, så du ville nok ikke kunne forstå det alligevel. Nuvel, jeg har lavet et program til dig, der lynhurtigt finder det tegn der befinder sig ca. i midten af sprite'n - program nr. 4. Hvergang du vil finde det pågældende tegn, skriver du bare: sys 53000, sprite nr. Spritenummeret skal være et tal fra 0 til 7, så programmet ved hvilken sprite den skal bruge til at tjekke med. Hvis du f.eks. skriver 1, vil programmet gå udfra den anden sprite, og hvis du skriver 7, vil programmet gå udfra den sidste sprite. Når du har sys'et programmet, vil tegnværdien ligge i adresse nr. 2. Hvis du vil have tegnværdien over i en variabel, f.eks. variablen »a«, skriver du bare: a=peek (2). Du skal bare huske på, at tegnværdien ikke er i ASCII-koder, men i de koder der bliver brugt til skærmlagring, dvs. de værdier du kan peek'e direkte fra skærmområdet!

Med knus og kys,
din Albert

Udregninger

brevkasse



Amerikanski

Hej Albert
Eftersom min familie og jeg skal flytte til USA, vil jeg gerne stille nogle tekniske spørgsmål med hensyn til min 64'er.

Jeg vil gerne have at vide, hvilke dele af mit computer udstyr og spil, jeg kan tage med mig derover. De kører jo kun med 110 volt derovre.

Hilsen en glad og frodig C-64 gut!
Lars Bo Wegmann
Ringsted

PS. Jeg håber du kan slå Ronnie i kapløbet om at blive den ukronede Danmarksmester i brevåbning!
PPS. Ēn hyperlækker brevkasse (næsten som Hyper Sports)!

Hello Lars
Yes, yes... Jeg er jo selv lidt af en verdensand, så jeg kan godt nikke genkendende til dine problemer. Jeg har selv boet en årrække i et naboland til USA, hvor jeg fik min første 64'er importeret fra USA. Da jeg så kom hjem til min danske andegård, brugte jeg bare en 110-volts transformator til mit udstyr, så jeg kunne bruge det. Det gik ganske udmærket, men der er en væsentlig forskel på et dansk system og et amerikansk system. Amerikanerne benytter sig af det system der hedder NTSC, og vi bruger PAL. På en NTSC-monitor eller skærm, er der kun 262 rasterlinier, hvorimod der på en dansk skærm er 312 linier. Det giver en tidsforskel i udførelsen af programmerne (det er for kompliceret at forklare her), men det bliver mere eller mindre opvejet af, at de i USA kører med 50 Hertz hvor vi i Danmark kører med 60 Hertz. Siden din computer er dansk, vil du være nødsaget til at medbringe en dansk skærm, da du ikke kan se et PAL-billede på en NTSC-skærm. Din diskettestation og alt det andet udstyr behøver du ikke at tage med, for de er ikke afhængige af TV-formatet.

Spil, programmer osv. kan du godt tage med, men du kan ikke være sikker på, at de vil virke på en amerikansk computer. De vil dog godt kunne bruges hvis du medbringer din egen skærm og computer.

En ANDen side af sagen er, at computerudstyr i USA er en trillion gange billigere end her i det skatteplagede Danmark. Derfor vil du sikkert kunne få en net fortjeneste, hvis du solgte dit udstyr og købte nyt i USA. Så kan du bare ikke bruge mere end ca. 95% af dine programmer, da de jo højst sandsynligt er købt i Danmark.

Med hensyn til dersens med brevåbning så kan jeg betro dig, at jeg allerede har slået Ronnie, men ikke i brevåbning.

Tak for komplimenten og Bon Voyage!

Teknoduck

Lager problemer!

Til Hr. Teknoduck
Jeg har et teknisk problem!
Når mine programmer, de hjemmelavede, bliver loadet ind i min computer, sker det tit at computeren pludselig standser og skriver »syntax error in 1«. Når jeg så lister programmet, hedder linie 1 pludselig 70 og indeholder ingenting!?
Linie 70 i programmet er stadig som da jeg savede programmet!
Hvad gør jeg galt???????
Tak for et godt blad! Keep up the good work!

Hilsen fra en frustreret freak!
Arnt Rem
Ågården 9 1.mf.
2635 Ishøj

Hej Arnt
Du skriver ikke hvilket lagermedie, du kører med. Derfor vil jeg starte med, at forklare dig hvad der kunne være galt, hvis du bruger båndoptager.

Ser du, Commodores egen båndoptager er en meget skrøbelig skabning. Dens læsehovede kan meget let forskubbe sig, når man save'r eller load'er. Det er udelukkende på grund af, at Commodore ikke har gidet gøre sig den ulejlighed, at justere den ordentligt fra starten. Det vil medføre, at der som en selvfølge vil forekomme en fejl i det program der bliver loadet. Det kan du undgå, hvis du selv justerer tonehovedet sådan, at det vil blive siddende i denne position. Det gør du ved at gøre følgende:

1. Skru toppen af båndoptageren.
2. Smid et computerbånd i båndoptageren.
3. Drej på den skrue, der sidder lige over REWIND-knappen.
4. Load spillet ind.

Nu er der ikke andet at gøre end at prøve dig frem med ovennævnte metode, indtil loadningen sker perfekt. Derefter samler du båndoptageren igen, og så burde skidtet virke!

Nu vil jeg gå ud fra, at du benytter en disk-station som lagermedie. Det er ikke særlig sandsynligt, for fejl som den du har nævnt, forekommer hyppigst på bånd. På en diskettestation, kan læsehovedet godt forskyde sig, hvis man f.eks. kommer til at hive en disk ud mens det er ved at blive loadet ind. Det kan normalt rettes ved, at man initialiserer disketten. Hvis det er gået hen og blevet en uvane, kan det dog godt skade stationen fysisk.

For at rette disk'ens læsehovede, skal du bruge et »Head Alligment« program. Hvis du ikke har et, kan jeg foreslå et som »Vorpal Utility Kit« fra Epyx. det har også en masse andre finesser, deriblandt en super-ekstrem hurtig fastloader, så det burde vel være den lille investering værd.

Hvad du skal gøre? Jo, du skal:

1. Skrue låget af diskettestationen.
2. Skrue selve hardware enheden inden i fri af holderen.
3. Stille hardware enheden på siden.
4. Finde den store runde plade med 2 skruer i.
5. Skrue begge skruer løse - dog så de stadig sidder i.
6. Dreje lidt på pladen.
7. Stramme den skrue der peger mod åbningen så den sidder fast.

Derefter kører du head alligment programmet, og hvis resultatet ikke er tilfredsstillende, løsner du den skrue du strammede og prøver igen fra punkt nr. 6. Når resultatet er blevet positivt, sætter du diskstationen sammen igen, og der burde ikke være flere problemer.

Med venlig hilsen
Albert Teknoduck

Det eneste blad med programmer udelukkende til Commodore

Marts / April 1988

1

Kun Dkr. 28,50

Nok. 28,50

Korte og lange, seriøse og spil-programmer

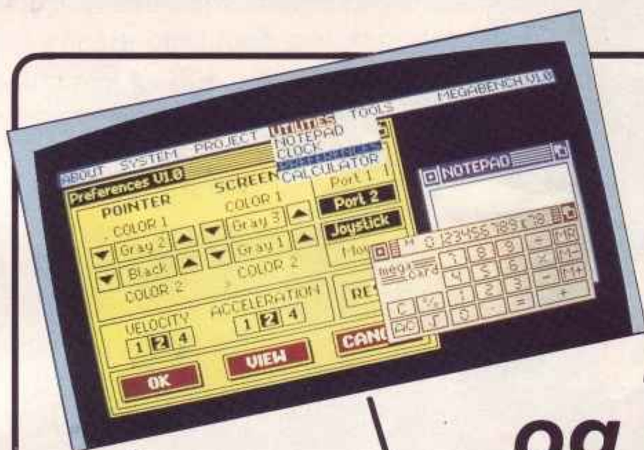
Hele 40 tætpakkede sider

Commodore 64 og 128

AMIGA og C-16

Tonsvis af programmer

Masser af programmer til Commodore 64 og 128



Rul ned for vinduerne på din 64'er og kom til flere kræfter med -



kr. 595,-
incl. moms



THE FINAL CARTRIDGE III®

Ægte vinduer og Pull-Down menuer som på en Amiga

Via vinduer og pull-down menuer får du, med mus, joystick eller tastatur, adgang til mere end 60 nye kommandoer og funktioner. Bl.a. forskellige printer-Interfaces, BASIC-toolkit, notesbog og 2 DISKLOADERS, som er 10 gange hurtigere.

Højopløsnings-vinduer

som vælges direkte fra en menubjælke foroven på skærmen. Der kan åbnes et ubegrænset antal vinduer - på en gang. Vinduerne kan frit flyttes rundt på skærmen, og som standard findes:

Preference-vindue
til valg af port for mus og joystick, mus- og joystickhastighed, skærmfarver m.m.

»LCD«-calculator
Indtastning via mus, joystick eller tastatur.

Notesbog
Nem tekstbehandler med proportional-skrift samt vinduer til

DIRECTORY-DISK-TAPE-PRINTER
til hurtig,. direkte betjening af alle kendte funktioner - og lidt til.

Freezer

som giver dig mulighed for at fryse - og fortsætte næsten alle C64-programmer, så der kan tages back-up på disk eller tape - automatisk.

Centronics/Seriel/RS 232 screen-dumps
for komplet A4 udskrivning * udskrivning af interupted screens * farve- og sprite udskrivning samt reverse udskrivning.

Pull-down menuer

Næsten alle kommandoer og funktioner, som ikke vælges via et vindue, kaldes direkte fra menu-bjælken. Final Cartridge III er udstyret med praktiske funktioner som:

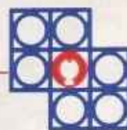
Renumber * Auto * Delete * Old * Help * Kill * Find * Replace * Fast format * Scrolling op/ned * Low Res screendumps * Sprite editering og stop/start af listning.

Specialfunktioner som GAMEKILLER - AUTOFIRE - JOYSTICK - PORT BESKYTTER og BACK-UP FUNKTIONER:
Disk til disk - tape til disk - disk til tape. Back-up filer pakkes og kan reloades uden Final Cartridge III.
Hastighed: 60K på 15 sek. (disk).

- Dansk brugervejledning m/opslagsindeks
- 12 mdrs. garanti
- Hot-Line service for slutbrugere

SVERIGE: WACHENGRUPPEN, MÄRSTA - 76021880
NORGE: DATA-TRONIC, VEVELSTAD - 02867720

MØRCOM DATA A/S



Jernbanegade 7 - 4700 Næstved   Tlf. 03 72 68 88

- eller hos en af vore 398 forhandlere rundt omkring i Danmark


NJL DET NORDJYSKE LANDSBIBLIOTEK
3795114482